闘うパソコンゲームマガジン

昭和62年6月1日発行（毎月1回1日発行）　第5巻　第7号　通巻第31号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1987 6月号 VOL.31

特別定価 490yen



極秘 必見 付録
ウィザードリィ2
裏マニュアル
完璧ガイド
ウィザードリィ1

最強 好評 連載
☆ディーヴァ
☆大戦略Ⅱ
☆ラプラスの魔
☆ザナドゥシナリオⅡほか

テレホンサービス付
太陽の神殿の秘密

保存版
必勝法
講座付

RPG特集

ロール プレイング ゲーム
ガンダーラ/デスフォース/九玉伝/ムーン・チャイルド

新登場 MSX

★RAM16K以上の全てのMSXでゲーム可能!!

2メガ巨大ROM使用

MEGA ROM

¥6,800で発売中

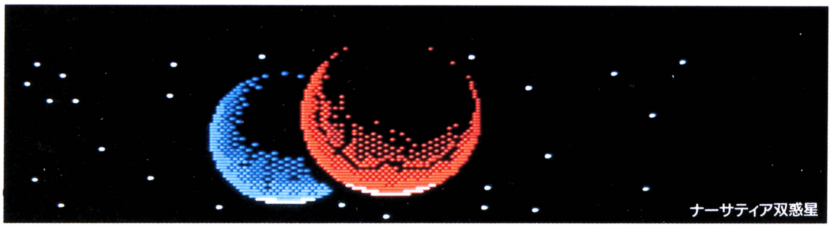
ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA ディーヴァ



■ウォーデータの出力

星系マップ左下のスクリーン外へ延びている航路を進めばウォーデータ（18文字のパスワード）が表示され（ただし、総合生産力が30以上必要です。）、他の宙域（他のマシン）へ移動し、その艦隊は削除されます。そして、メモしたパスワードを他のマシンへ入力すると、今度は逆にその航路からそのマシンの宙域へ進入することになります。

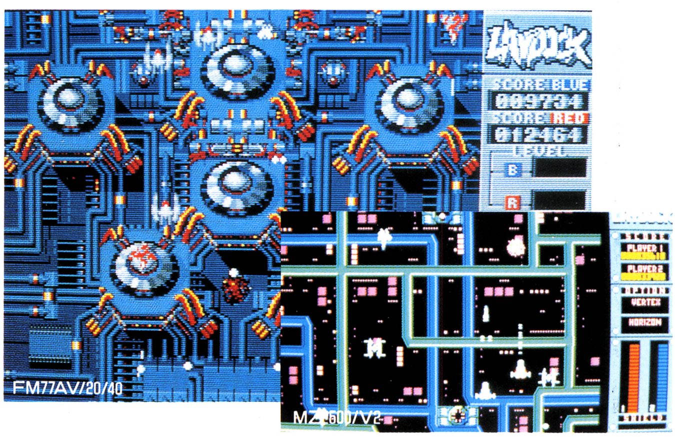


ナーサティア双惑星

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK レ・イ・ド・ッ・ク

FM77AV/20/40 MZ-2500/V2



FM77AV/20/40

MZ-2500/V2

■FM、MZ版の特徴

●インフォメーションボードを画面右側に新設。得点を常時表示いたします。

●B.G.M.にはFM音源を使用。

シーン毎に異なる約10曲を挿入。

★FM77AV/20/40	3.5″2D版・2枚組	¥6,800
★MZ-2500/V2	3.5″2DD版	¥6,800
★MSX2	3.5″1DD版・RAM64K・VRAM128K専用	¥6,800

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

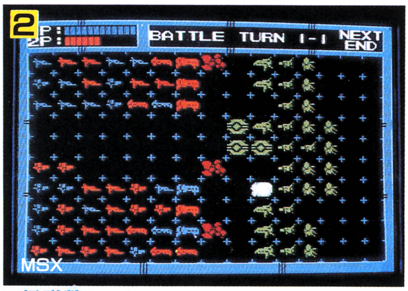
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテク ゆう パック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけ。希望の商品が一週間ほどで届きます

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

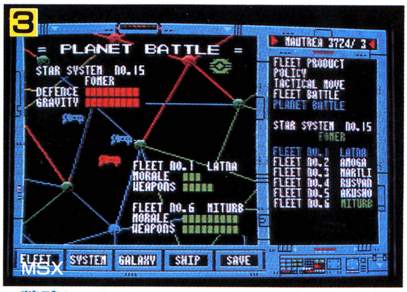
★内容は他機種と同様!!



■艦隊戦シーン

画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。

劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

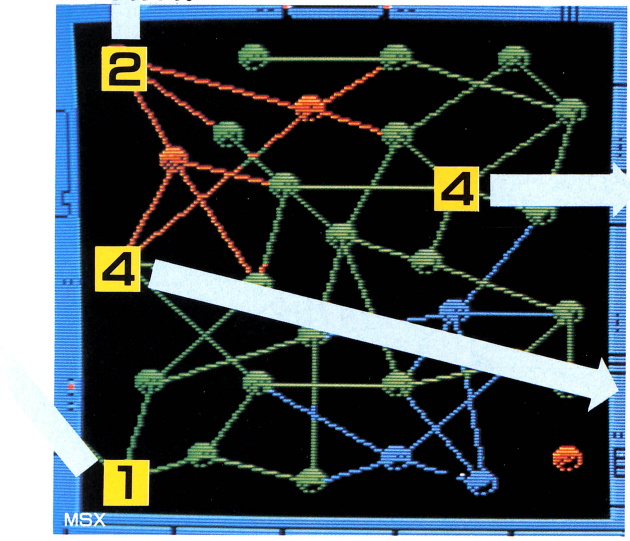


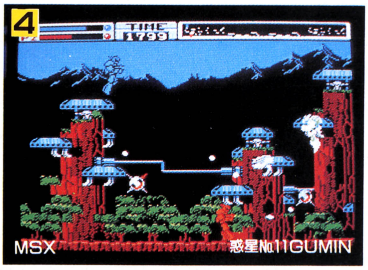
■戦略シーン

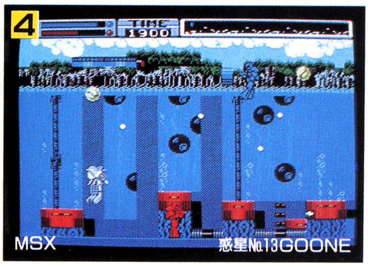
はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに着実に、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。

基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランス良く配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。









■惑星戦シーン

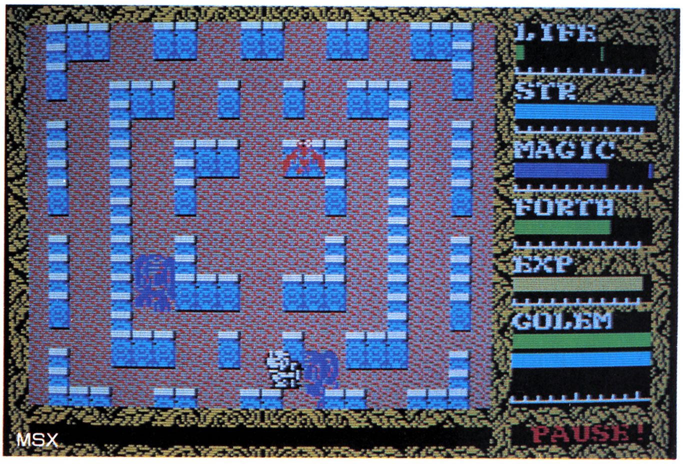
惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。

ディーヴァラインアップ

- PC-8801 mkII SR……¥7,800
- FM-77AV……¥7,800
- X1……¥7,800
- MSX2……¥7,800
- ファミコン(東芝EMIより)……¥5,500
- PC-9801……価格未定



MSX版 発売中



MSXはアスキーの商標です。

ゲーム内容はオリジナル版と同様

アクティブロールプレイングゲームの名作をそのままMSXに移植。バッテリー付S-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。

★総てのMSXで作動

MSX 8K以上 MEGA ROM 1MビットROM採用/S-RAM内蔵……定価¥6,400

PC8801・FM-7・X1・MZ-2500/2000も発売中……各¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.13ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)



T&E SOFT® INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.13請求券 コンプ 6月号

'87総合カタログ 請求券 コンプ 6月号

コンプティーク

CONTENTS

もくじ

1987 6 Jun. Vol.31 発行／角川書店 6月号

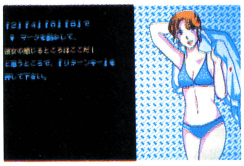
COVER
AD／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
スタイリング／藤野苗羽
ヘア・メイク／早川慎一
モデル／八木さおり

八木さおりちゃんって、かなり美人だと思う。毎月表紙の写真って、100枚くらい撮って、いちばんいいのを1枚選ぶわけ。今月はその1枚がなかなか決まらなかった。つまり、どれも捨てがたい魅力があるわけ。悲しい表情もいいし、怒った表情もいい。もちろん笑顔も。
6/15には新曲“遅れたラブ・ソング”が出るゾ。

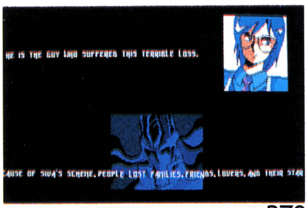


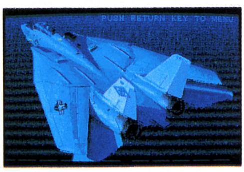


P32


P139


P59


P70

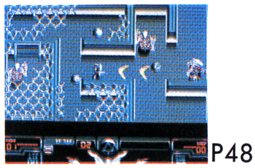

P74



P78



P80


P48


P56


P201

今月のカレンダー
●モンスター・カレンダー
「ガーゴイル」
イラスト／早坂桂一
●守谷香ちゃんカレンダー
AD／高木和雄
撮影／小林ばく
スタイリング&ヘア・メイク／船橋忍
衣裳／Rio Sister, Lovisette, Isamu

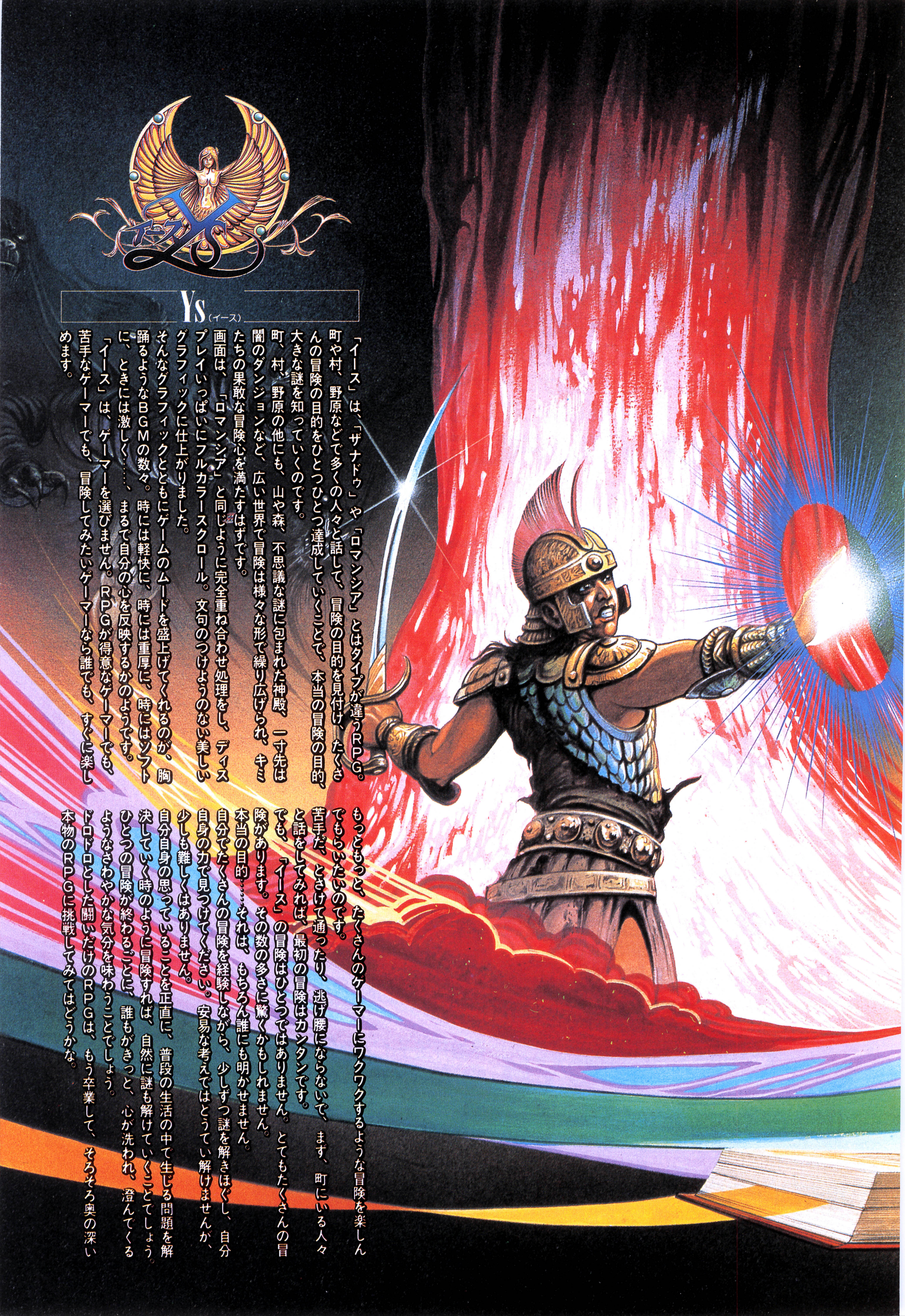

P169

編集部移転のため

コンプティーク6月号に関する「問い合わせ電話」は今月はお休みです。

7月号からは、電話番号が変わりますが、また問い合わせ電話は復活しますのでヨロシク。

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。



Ys（イース）

「イース」は、「ザナドゥ」や「ロマンシア」とはタイプが違うRPG。町や村、野原などで多くの人々と話して、冒険の目的を見付け、たくさんの冒険の目的をひとつひとつ達成していくことで、本当の冒険の目的、大きな謎を知っていくのです。町、村、野原の他にも、山や森、不思議な謎に包まれた神殿、一寸先は闇のダンジョンなど、広い世界で冒険は様々な形で繰り広げられ、キミたちの果敢な冒険心を満たすはずです。画面は、「ロマンシア」と同じように完全重ね合わせ処理をし、ディスプレイいっぱいにフルカラースクロール。文句のつけようのない美しいグラフィックに仕上がりました。そんなグラフィックとともにゲームのムードを盛上げてくれるのが、胸踊るようなBGMの数々。時には軽快に、時には重厚に、時にはソフトに、ときには激しく……、まるで自分の心を反映するかのようです。

「イース」は、ゲーマーを選びません。RPGが得意なゲーマーでも、苦手なゲーマーでも、冒険してみたいゲーマーなら誰でも、すぐに楽しめます。

もっともっと、たくさんのゲーマーにワクワクするような冒険を楽しんでもらいたいのです。苦手だ、とさけて通ったり、逃げ腰にならないで、まず、町にいる人々と話をしてみれば、最初の冒険はカンタンです。でも、「イース」の冒険はひとつではありません。とてもたくさんの冒険があります。その数の多さに驚くかもしれません。本当の目的……それは、もちろん誰にも明かせません。自分でたくさんの冒険を経験しながら、少しずつ謎を解きほぐし、自分自身の力で見つけてください。安易な考えではとうてい解けませんが、少しも難しくはありません。自分自身の思っていることを正直に、普段の生活の中で生じる問題を解決していく時のように冒険すれば、自然に謎も解けていくことでしょう。ひとつの冒険が終わるごとに、誰もがきっと、心が洗われ、澄んでくるようなさわやかな気分を味わうことでしょう。ドロドロとした闘いだけのRPGは、もう卒業して、そろそろ奥の深い本物のRPGに挑戦してみてはどうかな。


新作を待ち焦れていた
全国37万人のファルコムファンに贈る!
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL 0425(27)6501代
SST

- ●年間GAME BEST10　グランプリ
  「PCマガジン」誌主催
- ●輝け！ポプコム大賞1986　グランプリ(10ヶ月連続1位)
  「POPCOM」誌主催
- ●ログインBHS大賞　BHS大賞(15ヶ月連続1位)
  「ログイン」誌主催
- ●人気ゲームBEST50　グランプリ(10ヶ月連続1位)
  「テクノポリス」誌主催
- ●第8回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー　パソコンゲーム・オブ・ザ・イヤー
  FCINC主催「NANDA」誌掲載
- ●1986年度GEME OF THE YEAR　OH！CZ賞(2年連続)
  「OH！ MZ」誌主催

特に、賞を設けていない媒体においても、グランプリに匹敵するような記録を生み出している。中でも、「コンプティーク」誌の『Soft Top10人気投票』においては、「ザナドゥ」が、17ヶ月連続1位、という大記録を立てた。さらに、2月3月連続で、1位から3位までを「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」「ロマンシア」の3ゲームが独占するという離れ技をやってのけ、世間のド胆を抜いた。

『PCマガジン』12月号(86)
「前身 ドラゴンスレイヤーから華々しい大変身を遂げ、日本中のゲーマーズをわき立たせた〝ザナドゥ〟は、文句ナシのBig Game！ トーゼンのグランプリ受賞!!」

『POPCOM』1月号
「当然といえば当然すぎるほどのグランプリで、これは選ぶほうも、もらうほうも、かつまた、これを見るほうも、みんなわかっちゃってるんである。困ったもんだ。」

『ログイン』4月号
「やはり、〝ザナドゥ〟は強かった。総得票数の約17パーセント、6166票、2位に3000票以上の差をつけて、堂々の大賞受賞である。」

『テクノポリス』3月号
「ドラゴンスレイヤーをみつけ、キングドラゴンを倒すというアクションRPG。豊富なアイテムや敵キャラ、独特な戦闘シーンやデカキャラなどで、日本のRPG界の頂点に立つゲームだ」



「アステカII 太陽の神殿」は、AVGの新しい形を示した。

『OH！ MZ』4月号
「今年も圧倒的な強さで〝ザナドゥ〟が選ばれた。2連覇達成である。今後とも、こういったユーザーの心をつかむソフトを作ってほしいものである。」

日本ファルコム　加藤社長
「たくさんの賞をいただきまして、本当にありがとうございました。でも、これに満足することなく、〝ザナドゥ〟以上のゲームを作っていきますので、これからも、応援よろしくお願いします。」

「ザナドゥ」ばかりじゃないぞ！

「ザナドゥ」がことごとくグランプリを受賞する派手さに隠れがちだが、「ザナドゥ」以外のゲームも、「ザナドゥ シナリオII」を筆頭にいろいろな賞を獲得している。

「ザナドゥ」の弟分ともいえる「ザナドゥ シナリオII」は、発売から、わずか3ヶ月にもかかわらず、各媒体ともに、年間ランキングの上位に名を連ねている。また、「ロマンシア」は、新たなゲームカテゴリーを確立し、幅広いゲーマーにアピールした。「アステカII 太陽の神殿」も、不振のAVG界に新風を吹き込み、特にそのBGMは各方面から高い評価を受けた。

近頃、日本ファルコムでは、かなりゲームBGMに力を入れており、夏頃には、「ザナドゥ」のオリジナル・ゲームサウンドをレコードとして出す。(七月五日アポロンより発売予定) ともかく、数々の大記録を打ち立て、あらゆる賞を欲しいままにし、まさに、61年度は、日本ファルコムの年だった、と言えそうだ。

《《《《《 主な受賞 》》》》》

「ログインBHS大賞」
- ●リアルタイムロールプレイング賞　「ザナドゥ シナリオII」
- ●リアルタイムアドベンチャー賞　「ロマンシア」
- ●サウンド賞　「アステカII 太陽の神殿」

「人気ゲームBEST50」
- ●人気投票年間集計第3位　「ザナドゥ シナリオII」

「輝け！ポプコム大賞1986」
- ●ベストゲームデザイナー賞　木屋善夫氏(日本ファルコム)

「パソコンショップ懇談会」　日本ソフトバンク主催
- ●ソフトメーカーオブザイヤー　日本ファルコム
  年間アミューズメント部門売上第1位

ファルコム・トレードマークの名前大募集！



かわいくて、とってもユニークなファルコムのトレードマークができました。
でも、まだ名前がありません。どうか、みんなでこのマークにピッタリの名前をつけてあげてください。

応募方法
官製はがきでご応募ください。はがきの表に「ファルコム・トレードマーク ネーミング募集係」と、はっきり明記し、日本ファルコムまでお送りください。
決定した名前は、広告上で発表しますので、楽しみに待っててネ。
たくさんのステキな名前待ってます！



ご存知、「ザナドゥ」のデカキャラとの対決シーン。



■ザナドゥ・シナリオII
ディスク　五、八〇〇円



■ザナドゥ
ディスク　七、八〇〇円
カセット　六、八〇〇円

ザナドゥ グランプリ総ナメ！

日本ファルコム新聞

発行所
東京都立川市柴崎町２丁目
２番19号　　郵便番号190

日本ファルコム
新聞東京本社
電話0425(27)6501



大方の予想通り、日本ファルコムの「ザナドゥ」が各賞を独占！

グランプリ受賞で受けたトロフィーとたて。
賞状は、あんまりいっぱいあるのでおさまらなかったのダ。
う〜ん、やっぱりすごいよなぁー。

「ザナドゥ」に明け、「ザナドゥ」に暮れた感じの61年度のパソコン業界。関係者や、全国のパソコンゲーマーたちの予想通りに、日本ファルコムの「ザナドゥ」が他を大きく引離し、グランプリを総ナメにしたのだ。パソコンゲーム史上、空前の大ヒットと言われているだけに、「今回の受賞は当然」との声も多かった。

また、同社の「ザナドゥ」以外のゲームも数多くの賞を受賞しており、まさにファルコムのひとり舞台であった。

毎年この時期になると、各媒体とも、賞取り合戦でにぎやかになるが、今年の盛上がり方は、例年と少し違っていた。

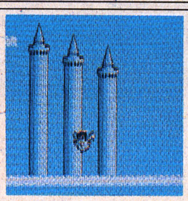
それもそのはず、日本ファルコムの「ザナドゥ」が、媒体という媒体のグランプリを総ナメにしたのだ。

毎週、各媒体紙面で発表されるランキングなどから、予想していた結果ではあったが、他を断然よせつけない、ブッチぎりの受賞ぶりは、やはり見事である。

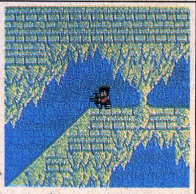
もちろん、他にも秀れたゲームがまったくなかったわけでないことは、ゲーマーの方が、よくごぞんじだろう。しかし、それらも「ザナドゥ」のパワーの前には、力及ばずの結果となった。

思えば、発売と同時に一気にベストテンをかけのぼり、トップの座につくと、世間があきれるほど、その座を守り続けた。当然、それまでの記録という記録をことごとく打破り、今では、RPGの、いやパソコンゲームのスタンダードとなりつつある。

61年度の賞は、「ザナドゥ」一色であったが、果たして62年度は、どのような賞取り合戦が繰りひろげられることになるのか。できるならば、最後の最後まで、どちらが取るか、わからないような緊迫した争いを期待したい。



■かわいいキャラが話題をよんだ「ロマンシア」



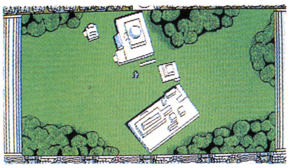
■「ザナドゥ　シナリオII」逆さつららだヨ。

パソコン
ゲームソフトの
未来を考える
日本ファルコム



理由その1 メンドーくさくない





RPGっぽい
移動シーン

どーも近頃は、ＡＶＧが不振。
何をするのにも、まどろっこしいところがイマイチ不評の原因のよう。
中でも、あのコマンド入力ってゆーのが、ガン！　いちいちキーボードで打込んだりして、メチャめんどー。これがイヤでＡＶＧを嫌ってるゲーマーって意外と多いらしいヨ。
そのあたりを一気に解決してくれちゃったのが、コレッ！
ガンなコマンド入力を、簡単ワンタッチのアイコンにしちゃうなんて、エライッ！ 言葉の表現の微妙な違いなんかで泣かされることの多かったＡＶＧにとっては、本当に画期的な試みなのダ。これで不条理な思考の中断がなくなって、めーいっぱいゲームに没頭できるってわけだ。
もちろん、場所の移動もアイコンでワンタッチ！　画面上もなんとなく、ＲＰＧっぽくてカッコいい。ラクチンに移動できるから、マッピングの必要もほとんどナッシングで、ぜーんぜんめんどくさくない。



だ・か・ら、「太陽の神殿」はオモシロイのさっ！



PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	￥7,800
PC-9801シリーズ		￥7,800
X1/X1turbo	2枚組	￥7,800
FM7/77/AV	2枚組	￥7,800

※漢字ROMのない機種は、
漢字ROMが必要です。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代
SST

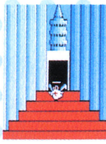
Romancia ロマンシア™

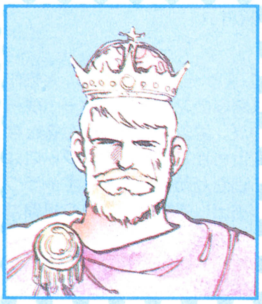


近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

かわいさあまって難しさ100%

「今月の告白」
ロマンシア国王
ファネッサ3世の巻

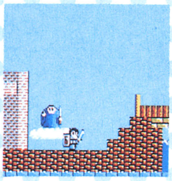




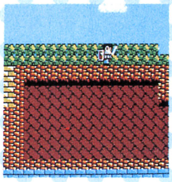
今日は、わたしがみなさんに「ロマンシア」のオモシロさをお教えしよう。
わたしはかつて、これほどナゾが多く、奥が深く、まぁ、言ってみれば意地悪なゲームを見たことがない。
これでは、かのファン＝フレディ王子が人間不信に陥るのも、しかたがあるまい。
あちこちに仕掛けられたトラップもさることながら、もともとのストーリー自体がひねくれておる。もっとも、わたしとしては、そのへんが非常に気に入っているわけなんだが……。こちらの思った↗



↘通りに進んでしまうゲームほど、つまらないものはない。
その点「ロマンシア」は、こちらのおもわくを見事なまでにはずし、徹底的に悩ませてくれる、本当に手応えのあるゲームであった。



つまり、ゲームの神髄は、やる側のウラをかくことであり、そこをとらえた「ロマンシア」こそ、ゲームの中のゲームといえよう。
次回の「今月の告白」は、アゾルバ国王　クリスト4世の巻です。
どーぞ、おたのしみに！





好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代

SST

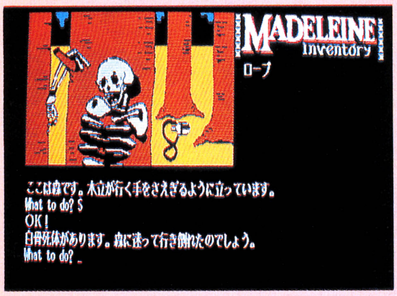
TAKERUは、いつも、

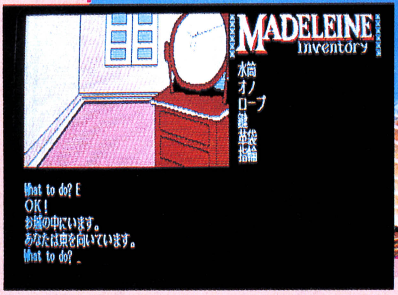
このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT



アドベンチャーゲーム、と言うと目の色を変える君！シンキング・ラビットの「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場だ。
1979年、ふと立ち寄った片田舎の古道具屋から、この物語は始まる。そこにあったマデリーン妃の肖像画には、言い伝えられた悪女のイメージは全くなかった……。果たして400年前の事実を君は明らかにできるか?!

市販価格¥7,200　**TAKERU価格¥3,200**





アスピック・スペシャル

このソフトは武尊でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

アスピックスペシャル・バックグラウンドソフト(5"2DD)プレゼント!!

アスピックの最終画面メッセージを「ヒント集申し込みカード」のご意見欄に記入の上（170円の切手を同封）して〈TAKERU事務局〉までお送りください。
先着500名様に進呈します。



次々と君を襲う40種類の怪物！

- クリスタルソフト
- X1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)〔FM音源ボード、ジョイ・カード対応〕
- 5"2D版

X1シリーズを愛用している諸君！ビッグニュースだ。あの、クリスタルソフトから出た"アスピック・スペシャル"。タケルでしか買えないこのソフトの特徴は、なんと言っても ①追加された14枚の大型グラフィック。②ステレオタイプFM音源ボードに完全対応の2大特典だ。
ロールプレイングゲーム・ファン必見！

市販価格¥6,800　**TAKERU価格¥4,800**

ディーヴァ

これがA.S.W.だ!!
ACTIVE SIMULATION WAR



- T&Eソフト
- PC-8801mkII SR以上
- X1シリーズ
- 5"2D版

★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現（ファミコンを含む）。これにより、自分の戦力をパスワードの形で持ち出して別の機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。

市販価格¥7,800　**TAKERU価格¥7,000**

グイン・サーガ"豹頭の仮面"

- D-PHOTON
- PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH/TR
- 5"2D版(2枚組)



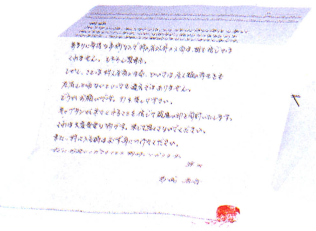
「グイン・サーガ」。それは、人気作家栗本薫原作のアドベンチャー・ゲーム化なのだ。君自身が王子レムスとなって、進行させてゆくこのソフトには迫力ある画面が70枚！なんとキャラクターが声を出して語る！という特典がついている。王女リンダと君(レムス)の運命は？豹頭の仮面をかぶった戦士、彼の正体は何か……?!

市販価格¥7,800　**TAKERU価格¥6,200**

Ruin
ルーイン

今、戦いの扉が開かれた・・・・





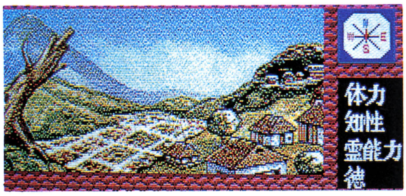
それは一通の手紙から始まった。

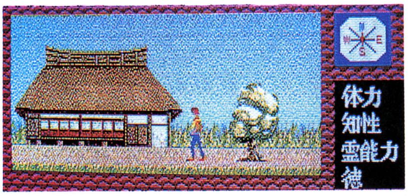
オレは、南都大学空手部主将の東郷龍二。
夏休みも間近に迫った6月のある日、急用で突然実家に帰った部員から一通の手紙がきた。

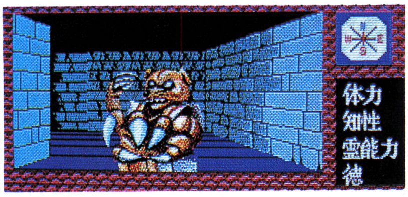
前略　キャプテン、今、私の村ではとてつもなく恐ろしく奇怪な事が起ころうとしています。いや、もうすでに起こりつつあるのかもしれません。とても手紙では説明できないほど奇妙な事です。あまりに奇怪な事柄なので村の者以外の人間は誰も信じてはくれません。もちろん警察も。しかし、ことは村人全員の生命、ひいては全人類の存亡をも左右しかねないといっても過言ではありません。
どうかお願いです。力を貸して下さい。
キャプテンが来てくれることを信じて破魔の印を同封いたします。これは大変貴重な物です。決して無くさないでください。また、村に入る時は必ず身につけてください。
すぐにお越しくださることを期待いたしております。

草々　　　葛城　真吾

次の日、オレはボストンバック1つを手に、奈良の飛鳥をめざした。



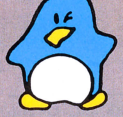




PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/MH/FH・FM77AVシリーズ　¥7,800

NEW GAME!

通信販売は現金書留でお申し込み下さい。
（送料当社負担）
プログラマー、イラストレーター募集中



ウインキーソフト

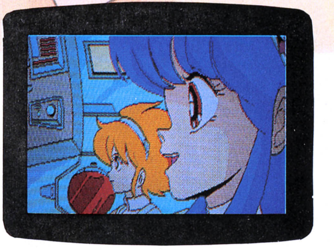
㈱ウインキーソフト　〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-16ルネ江坂駅前302 TEL06-388-8177

資料請求券
コンプティーク
6月号





ジャストサウンド



この作品はフェアリーダストのオリジナルビデオ「くりいむレモンpart10スタートラップ」をもとに制作されたものです。登場するキャラクターの愛らしさ、物語進行のテンポの良さなど余すところなく忠実に再現しております。それに加えて濃厚なラブ・シーンについては、本編をしのぐ過激な場面がいくつも登場します。尚、この作品をビデオ・フィルム、フィルム・コミックス等で御存じの方々にも十分楽しめるよう、いたるところに工夫しております。

この商品は株式会社創映新社の許諾を受け製品化したものです。©フェアリーダスト

超小型音声合成装置(ケーブル付)
君のパソコンに接続するだけでOK。
各機種によってケーブルが異なります。
この音声合成装置の使用できるソフトには JASTSOUND のマークがついています。12,800円

彼女の声がナマで聞けるぞ

大 好 評 絶 賛 発 売 中 !!

学園アダルトアドベンチャー
天使たちの午後 JASTSOUND

超過激グラフィックアーツ集
天使たちの午後 番外編 JASTSOUND

SFアダルトアドベンチャー
エリカ JASTSOUND

	ジャストサウンド	天使たちの午後	天使たちの午後番外編	エ リ カ	ジャストサウンドライブラリ	くりいむレモン
PC9801シリーズ	12,800円	5FD 6,800円	5FD 3,000円	5FD 6,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
PC8801/mkII/SR	12,800円	5FD 6,800円	5FD 3,000円	5FD 6,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
FM 7/NEW 7	12,800円	5FD6,800円 CT4,800円	5FD 3,000円	5FD6,800円 CT4,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
FM77L2/L4/AV	12,800円	3.5FD 6,800円	3.5FD 3,000円	3.5FD 6,800円	3.5FD 5,800円	3.5FD 6,800円
X1/turbo	12,800円	5FD6,800円 CT4,800円	5FD 3,000円	5FD6,800円 CT4,800円	5FD 5,800円	5FD 6,800円
MZ2500	12,800円	3.5FD 6,800円	3.5FD 3,000円	3.5FD 6,800円	3.5FD 5,800円	3.5FD 6,800円
MSX		ROM 5,800円		ROM 5,800円		ROM 5,800円

CT…カセット版、5FD…5インチディスク版、3.5FD…3.5インチディスク版、ROM…ロムカートリッジ、X1Dではテープは使用できません。

全国各地へ通信販売 方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。

株式会社ジャスト JAST
〒156 東京都世田谷区
宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL.03(706)9766
FAX.03(706)9761
銀行振込口座
三井銀行経堂支店㊥5252817


あの"ザナドゥ"が
いま明かされる
"ザナドゥ"の真実!!



コミックになった!!
ドラゴンコミックス第2弾
ザナドゥ
XANADU
日本ファルコム㈱
都築和彦 1
5月下旬発売!!
あの、ザナドゥが、
日本ファルコムのスタッフの手で、
完全オリジナル
描き下しコミックになった!
ゲームでは計り知れなかった
ザナドゥの真実が、
いま、明かされる!!
A5判 266ページ
880円
角川書店
ドラゴンコミックス
ドラゴンコミックス
ドラゴンコミックスは、コンプティーク編集部が贈るネオ・ファンタジーの新コミックシリーズです。
第1弾
神聖記ヴァグラランツ 1
Vagrants
大好評発売中!!
A5判330ページ
880円
第3弾
浪漫境伝説
Romancia
ロマンシア
●今秋発売予定●

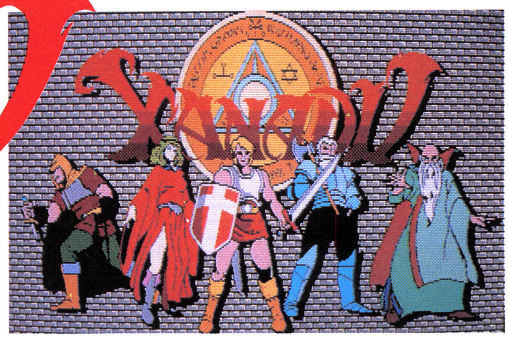
読者が選ぶ

1986年度 コンプティーク杯 ベストゲーム大賞 発表

BEST GAME 1986 コンプティーク杯

コンプティーク杯の発表だ！ 1986年度のトップゲームのベストゲーム大賞、連勝複式で１位、２位を決めるコンプティーク杯、そして各部門賞の発表と盛りだくさんの内容でいくぜ！

XANADU



1986年度のコンプティーク杯ベストゲーム大賞に輝いたのは、この『ザナドゥ』だっ。弟分である『ザナドゥシナリオII』との激しい骨肉の争いのすえ、栄冠を勝ちえた。はたして『ザナドゥ』は、永遠に不滅なのか!? とにかくスゲエ!!

日本ファルコム加藤社長の喜びの声なのだ!



おかげさまで、一昨年出したソフトなんですけど、去年非常に盛りあがりまして、たくさん売れました、ありがとうございました。

しかし、うちの開発はこれで満足したわけじゃなくって、ありがたいことに次に新しいものをどんどん作ろうという意気ごみでがんばっています。また『ザナドゥ』が一応１位になったということで、この次に作っていくものに責任も感じています。

そういった意味で、つい先日ハワイで開いた座談会のように、パソコン、ファミコンを問わず、商品についてまじめに考え、今は『ザナドゥ』を超えるものを作ること社員全員全力をかたむけています。

今後みんなにうけいれられて、しかもユニークなものを、つくっていくつもりなので、これからもおおいに期待してください。

（日本ファルコム加藤社長談）

読者が選んだコンプティーク杯は

1 ザナドゥ — 5 ザナドゥシナリオII に決定！

みごと的中した本誌ドクター四谷&KEIKOの喜びの声と………



山下章

そうかあ、やっぱり①—⑤だったのか。ま、ボクもそうじゃないかなとは思ってたんだけど、このへんにライターという仕事をやってる者の弱みがあるんだよね。だって、もしも①—⑤にしちゃうと、あまりにもファルコムびいきになっちゃうでしょ。それじゃマズイってんで、『ドラクエ』にフッて、⑤—⑥にしたってわけ。まあ、正解をハズしてでも、公正な立場をたもちたいという、こりゃライターの鏡だね。泣っかせるねえ、男だねえ！



ドクター四谷

えっと、あたしゃ4月号で①—⑤で決まり！　と断言したのだが、どーゆーわけか一覧表では⑤-⑧になっていた。SLG（シミュレーションゲームのことだったら！）に◎をつけなかったノロイか、はたまた漢字を知らないデイヴのいやがらせかはともかく、『ザナドゥ』の天下はいつまで続くのであろうか。はたしてSLGの春は来るのであろうか……。とゆーわけで、大好評連載「シミュレーション研究所」をヨロシクお願いしたい。



デイヴ菅原

でぇ〜い！　なんで私がチョンマゲになるんだい！　これじゃ世間のみなさまに顔を見せられないじゃないか（もう出とるって）。キミたちは、ちゃんと選んだのか？　アァ私の努力は実らなかったのだ…（デイヴ涙する）。しかし、私は男の意地を通したことに悔いはないぞ！そういう意味では、私は『ザナドゥ』に勝ったと言えよう、ガハハハ(どういう意味だっつうの)。P.S.豪さんシワを消してゴメンナサイ、だからシワを増やさないで！



KEIKO

えっ、わたしの予想が当たった？　わーい、うれしいな♡

高野さん、何おごってくれるんですかぁ？　えっ、SOFT TOP 20のコーナーをわたしにくださるっ！　うーん、単純に喜んでいいのでしょうか？



ローラ高野

ガッチョーン！　なんで、なんで、なんでみんな、そろいもそろって『ザナドゥ』が好きなの。ほかのゲームやったことないんじゃない。もう、どうしてくれるんだよ。ということでもうこのコーナーを続けていく自信がなくなったので、うちのKEIKOにこのトップ20のコーナーをゆずっちまいます。まあ、そういうことだから、ほかのページで会おうぜ！

●コンプティーク杯トップ10●		
1	ザナドゥ	(376)
2	ザナドゥシナリオII	(303)
3	三国志	(100)
4	ウィザードリィ	(84)
5	ハイドライドII	(63)
6	ドラゴンクエスト	(57)
7	ロマンシア	(45)
8	覇邪の封印	(37)
9	夢幻戦士ヴァリス	(35)
10	シルフィード	(26)

的中者 1246人中522名

みんななかなかさえてるねえ

ごらんの通り、コンプティーク杯の結果は①—⑤となりました。みんななかなかカンがさえていて、522名の的中者がいました。そこで抽選で10名にTシャツとテレカをさしあげます。今、コンプティークTシャツがNOW！

青森県	佐々木　実	神奈川県	橘田　武治
埼玉県	八木　政之	愛知県	奥田　和充
東京都	須山　将士	京都府	秋田　英次
東京都	加藤　貴浩	三重県	川合　晃
神奈川県	菅原　丞	愛媛県	岩市　忍

イラスト／中野豪

読者が選んだ
コンプティーク杯ベストゲーム

部門賞発表

今回初めて発表する部門賞は、興味深い結果が出たぞ。それぞれの1位から5位までのゲームを得票数つきで表にしたから、じっくりと読んでくれ。

BEST GAME 1986 ロールプレイングゲーム賞

ザナドゥシナリオII



このロールプレイング賞では、興味深い結果が出た。なんとベストゲーム大賞に輝いた『ザナドゥ』と2位の『ザナドゥシナリオII』の順位が逆転してしまったのだ。どういうこと？　それに今月トップ20で1位になった『ドラゴンクエストII』が4位だなんて。でも上位にきた顔ぶれを見ると、とっても順当なところ。やっぱりこのロールプレイング賞が、部門賞の花といったところかな。来年の結果が今から待ち遠しかったりして、ちょっと気がは早かったかな。今年もＲＰＧには注目だぞ！

順位	ゲーム名　(得票数)
1	ザナドゥシナリオII (244)
2	ザナドゥ (216)
3	ウィザードリィ (158)
4	ドラゴンクエストII (98)
5	覇邪の封印 (88)

BEST GAME 1986 アクションゲーム賞

シルフィード



アクションゲーム賞は、おおかたの予想通り、『シルフィード』『夢幻戦士ヴァリス』『グラディウス』の3強争い。で、結果は、わずか1票差で、『シルフィード』が1番になった。

順位	ゲーム名　(得票数)
1	シルフィード (256)
2	夢幻戦士ヴァリス (255)
3	グラディウス (210)
4	サラマンダー (51)
5	レイドック (36)

BEST GAME 1986 アドベンチャーゲーム賞

太陽の神殿



アドベンチャーゲーム賞は、他を断然圧倒して、『太陽の神殿』。これはデイヴの陰謀か、はたまた黒魔術師宮本の妖術によるものか。なーんて、ことないですよね、宮本さん。やっぱし実力。なんしろ得票数で『ロマンシア』の倍以上もあるもん。それにしても、うちの読者はファルコムのゲームが好きですね。

順位	ゲーム名　(得票数)
1	太陽の神殿 (381)
2	ロマンシア (156)
3	殺人倶楽部 (131)
4	アルファ (109)
5	ウイングマン2 (106)

BEST GAME 1986 シミュレーションゲーム賞

三国志



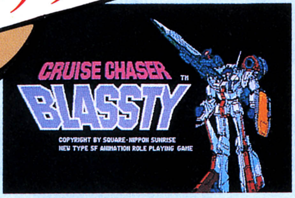
今年はSLGの年なんて言われていて、うちでもドクター四谷ががんばってやっているんだけど、それだけに注目してしまうのが、このシミュレーションゲーム賞。1位は『三国志』、2位は『信長の野望・全国版』ということで、歴史物の光栄強し。3位は現代物(？)の『大戦略』、4位はＳＦ物の『ディーヴァ』ということで、今年はどのタイプがうけるかが、注目されるね。キミの予想はどうかな？

順位	ゲーム名　(得票数)
1	三国志 (460)
2	信長の野望・全国版(209)
3	大戦略 (208)
4	ディーヴァ (116)
5	信長の野望 (48)

個人的には『大戦略』にがんばってもらって、福岡でごちそうしてもらいたいなー、なんて思ってます。

BEST GAME 1986 グラフィック賞

ブラスティー



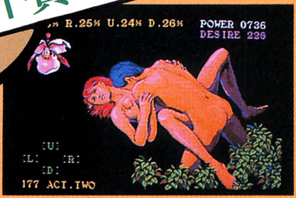
今回１番票がわれてしまったのが、このグラフィック賞。みんなそれぞれ好みがあるから、わかれてしまったのでしょうね。少差で『ウイングマン２』をおさえ、１位になったのは『ブラスティー』。アニメーション処理されたグラフィックと日本サンライズのキャラデザインがうけたんでしょうね。あとここで注目されるのは、『デスフォース』。まだ、発売前だったのに３位に入っちゃた。

順位	ゲーム名	（得票数）
1	ブラスティー	（83）
2	ウイングマン2	（81）
3	デスフォース	（70）
4	夢幻戦士ヴァリス	（67）
5	エリュシオン	（65）

ゲームがまだ発売されていなくても、絵さえきれいなら、こういう結果になるんですね。考えちゃいます。

BEST GAME 1986 アダルトソフト賞

177



やっぱしというか当然というか、『177』が、Hソフト大賞に続いて、アダルトソフト賞をとってしまった。さっすが国会で取り上げられたカンロク。他をよせつけませんね。Hなうえに、ゲームとしてもちゃんと熱くさせてくれるんだもんね。アダルトソフトというと、とかく絵だけの魅力でせまってくるけど、それならビデオやコミックの方が、よっぽど楽しいもんね。ということで５位までをながめると、

順位	ゲーム名	（得票数）
1	177	（376）
2	天使たちの午後	（ 82）
3	トワイライトゾーン	（ 64）
4	ファイナルロリータ	（ 61）
5	聖女パニック	（ 61）

やはり遊べるソフトが並んでいる。さっすがにコンプティークの読者は目がこえている。

BEST GAME 1986 キャラクター賞

アルファ



個人的には、『うっでいぽこ』のぽこ君を応援してたんだけどなー。１位になったのは、『アルファ』。やっぱしクリスの色気にはかなわないんだろうか？　それに３位、４位を見ると、やっぱし女の子がメインのキャラのゲーム。もっと女の子の読者が増えてくれれば、きっと違う結果になっていたんだろうけどね。

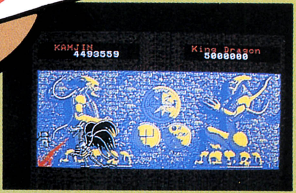
ぼくの推せんするぽこ君は男の子にもなるし、女の子にもなるし、どろぼうさんにもなっちゃう。

順位	ゲーム名	（得票数）
1	アルファ	（133）
2	うっでいぽこ	（108）
3	夢幻戦士ヴァリス	（ 91）
4	めぞん一刻	（ 62）
5	ロマンシア	（ 59）

とっても個性的なやつなんだよね。残念。でもやっぱりクリスもかわいいからなー。悩んじゃうな。

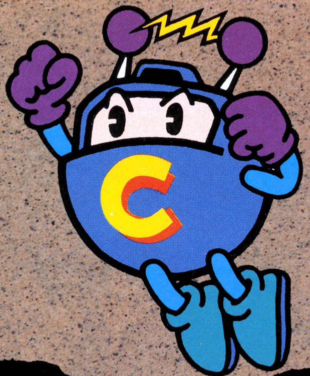
BEST GAME 1986 ベストサウンド賞

ザナドゥシナリオII



ロールプレイング賞とあわせて、２冠を獲得したのは『ザナドゥ　シナリオII』。もうゲームにすぐれたサウンドがつくのは常識。トップ10までながめても、いずれも名曲ぞろい。聴かせてくれるのだ。その中でも『ザナドゥ　シナリオII』が１番キミたちの耳に残ったというわけだ。じつに30曲のＢＧＭが入っているんだもんね。さっすが売れてるソフトは違いますね。最近、BGMだけを聴かせてくれるモードがあるゲームとか、レコード化されるゲームサウンドがあったりするけど、その気持ちよーくわかりますよね。今年は『魔界復活』に注目！

順位	ゲーム名	（得票数）
1	ザナドゥシナリオII	（172）
2	夢幻戦士ヴァリス	（123）
3	ドラゴンクエストII	（115）
4	ドラゴンクエスト	（107）
5	シルフィード	（ 79）



READER'S SOFT

たいへんだあ、TOP戦線に大異変ーッ!?

やぁ、こんにちは。今月から、SOFT TOP 20を担当するケーコだよー。『ザナドゥ』のページを読んでる人はおなじみさんだけど、ひょっとして知らない人には、はじめました♡　なのだ。

なぁーんて、のんびりアイサツしてる場合じゃないっ!!　今月のTOP 20がたいへんなんだから。

なんと、あの『ザナドゥ　シナリオⅡ』が『ドラゴンクエストⅡ』に、1位の座を奪われてしまったのだ。そのほかの上位陣もふるわず、かわって『ディーヴァ』や『大戦略』なんてSLG株が急上昇。もう、大波乱ですね、これは。

投票形式が変わったっていうせいもあると思うけど、まさか『ザナドゥⅡ』がこんなに早く1位から脱落するとは思わなかった。着任早々残念です。これから先の展開も目がはなせないよーっ!!

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを1本だけ書いて送ってください。また、ゲームについての感想などもあったら下の空欄に書きこんでね♡

有効得票数：1246人

急上昇/上昇	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
上昇	1	5	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
	2	1	ザナドゥシナリオⅡ	日本ファルコム
上昇	3	7	ウィザードリィ	アスキー
急上昇	3	10	ディーヴァ	T&Eソフト
	5	3	ザナドゥ	日本ファルコム
	6	6	三国志	光栄
	7	2	ロマンシア	日本ファルコム
上昇	8	9	信長の野望・全国版	光栄
	9	4	シルフィード	ゲーム・アーツ
上昇	10	11	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット
急上昇	11	—	大戦略	システムソフト
上昇	12	14	覇邪の封印	工画堂スタジオ
上昇	12	13	ハイドライドⅡ	T&Eソフト
	14	8	ウィザードリィ シナリオ2	アスキー
	15	15	めぞん一刻	マイクロキャビン
急上昇	16	—	ファンタジー	スタークラフト
	16	16	ドラゴンクエスト	エニックス
	18	12	太陽の神殿	日本ファルコム
上昇	19	—	殺人倶楽部	リバーヒルソフト
上昇	20	—	バビロン	クリスタルソフト

読者が選ぶ

TOP 20

ワハハハ、今月からこのコーナーはケーコのものなのだ。みんなヨロシクねぇ！

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	261	144
ロールプレイング	361	123
ロールプレイング	208	111
ウォー・シミュレーション	189	111
ロールプレイング	270	92
ウォー・シミュレーション	205	91
アドベンチャー	258	72
ウォー・シミュレーション	138	56
アクション	220	44
アクション	119	42
ウォー・シミュレーション	39	39
ロールプレイング	100	37
ロールプレイング	105	37
ロールプレイング	131	35
アドベンチャー	82	26
ロールプレイング	23	23
ロールプレイング	67	23
アドベンチャー	97	21
アドベンチャー	15	15
ロールプレイング	13	13

READER'S GAME TALK

●最近『ファイナルゾーン』のMAP 4のジョーのセリフで、「わるかったな、パァーでよっ。」というのが、やたら気にいっている。　岐阜県　安井　仁

●『ギャルっぽクラブ』を夜中じゅうやっていたのに、湖の中に入ってしまい、海（？）のもくずとなってしまった。ちきしょー！　東京都　津田秀和

●『ザナドゥ・シナリオII』で、レベル1から次のレベルに行く洞くつに行く方法がわからず、PC－88に一週間手をつけなかったのは、わたしです！　鹿児島県　四本　健

●コンプティークのおかげで『ロマンシア』の姫さん助けちゃったもーん。どんも、あんがとございました。　愛知県　石井修二

●『ザナドゥ』をやってるとき、近くのネコが「ニャー」と鳴くとモンスターが出てくるんです。　大阪府　阪上正治

●『ディーヴァ』のデモを見たら、その画面、BGMのよさに、いっぱつで買いたくなってしまった。　福井県　藤田延長

●最近RPGをやったあと寝ると、オオサンショウウオとイモリの大群に追いかけられる夢をみて、うなされて困る。何か悪いことでもしたかなぁ？　大阪府　井上泰宏

●『エリュシオン』のキャラ、アイレックスは女だけの種族なのに、どうやって繁殖するのでしょう？　神奈川県　大谷洋人

●ぼくの友達が『ヴァリス』をやってて、指がつってしまったと同時につき指をした。　徳島県　青山秀樹

●この前『うっでいぽこ』を買った。そして、春のステージを攻略しようと思い、1月号を見た。そこには「サウンドが最高だ」と書いてあった。ぼくはFM音源を持っていない、さびしき98ユーザーなのに。バッキャロー！　大阪府　島田孝司

●ぼくの友人K.Aは『ザナドゥ』を全くせずに、いきなり『シナリオII』を解く、と言いだした。バカな野郎だぜ、たく……。　兵庫県　岡村彰久

●『覇邪の封印』が解けちゃったよーい！　あー、よかった。とても面白かったです。工画堂さんのニューソフトの情報をお願いしまーす!!　埼玉県　今井　実

●『ザナドゥ』でBGMが変なので電源を切った。後でよく考えればFoodが0（ゼロ）だった気がする……。　滋賀県　石井良和

このコーナーでは、みんなのGAMEに関する意見、感想をお待ちしています。ハガキの送り先は、「SOFT TOP20 GAME TALK」係りまで。

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています

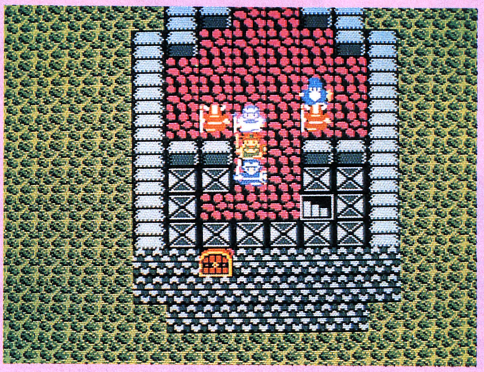
PC9801シリーズ（PC9801/E/F/M/U/VM/XA）
PC8801シリーズ（PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA）
PC8801SRシリーズ（PC8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA）
PC8001シリーズ（PC8001/mkIISR）
PC6601シリーズ（PC6601/SR）
PC6001シリーズ（PC6001/mkII/SR）
FM7シリーズ（FM7/NEW7/77/AV20/40）
FM77シリーズ（FM77/AV20/40）
X1シリーズ（X1/C/D/turbo/II/III）
MZ2500
MSX
MSX2

アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 ドラゴンクエストII

おめでとう♡『ドラゴンクエストII』。今年度は『ザナドゥシナリオII』の独走か、という大かたの予想をくつがえし、堂々の1位です。快挙、快挙♡正直いって、ケーコ自身はちょっぴり残念なんだけど、すなおに負けを認めちゃおう。なにしろ、ただいま編集部内でも、この『ドラゴンクエストII』が大はやりでして、かくいうケーコ、ファミコン持ってないくせに『ドラクエII』のソフトだけはしっかり買ってたりするのだ。えっ、ヘンな奴だって？　いいもーん、今度ファミコン買うんだもーん。

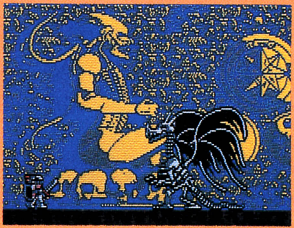


みなさぁ〜ん、応援ありがとう。みんなの声援がビンビン聞こえてくるみたい。今後もみんなの期待を裏切らないように、より良いゲームを作っていきます。ヨロシク！（エニックス・石川氏）

TOP2 ザナドゥ シナリオII

おーい、どうした、『ザナドゥシナリオII』！　まだ新装開店第2回だっていうのに、こんなにあっさりトップの座をあけわたすなんて、なさけないじゃないか！

これって、ひょっとして万年2位で終わった、『ハ○ド○イドII』のタタりだったりなんかして？　そんなのないよー！がんばれ、がんばるんだ。かつての『ザナドゥ』のような、しぶといねばりを見せてくれーっ!!



『ザナドゥシナリオII』をプレイ中の皆さん!!　決して、一度だけで終った なんて言わないでください。本当に面白いのは、2回以上終らせてからです。なんちゃって！（日本ファルコム・宮本氏）

TOP3 ディーヴァ

やった、『ディーヴァ』だ！　先月号で10位だった『ディーヴァ』が大躍進、みごとトップ3入りを果たしました。いやぁ、おめでとう♡

先月号では、裏マニュアルが付録についたことだし、これからますます人気があがってくるんじゃないかな。各機種の開発も順調に進んでいるようだし、ひょっとしたらマニュアル・パートIIなんて企画も出たりして。これから先も楽しみね♡

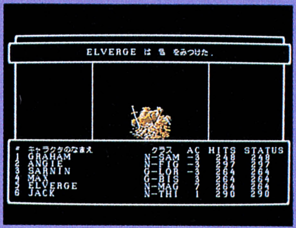


2メガロムのMSX版が発売されました。スピード・グラフィック等、他機種に勝るとも劣りません。より多くの人にASWの世界を楽しんでもらいたいと思います。（T&Eソフト・倉石氏）

TOP3 ウィザードリィ

『ディーヴァ』と同点3位に並んだ『ウィザードリィ』。こちらも着実に票を集めつつあります。『シナリオ2』が下のほうに落ちちゃったのは残念だけど、まだこれからばん回する可能性はあるもんね（なんたって今月号の付録がある！）

1のほうは、ずいぶんハマっちゃってる人も多いとか。ワードナーなんか何回殺したかわかんない、なんていう人は手をあげなさいっ！

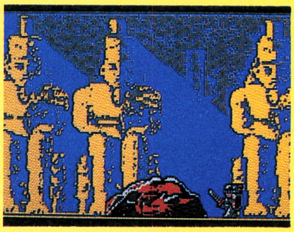


日本にもすっかりRPGが定着したようですね。まだお試しでない方は、お早めにどうぞ！　折紙つきの元祖です。（アスキー・斉田氏）

TOP5 ザナドゥ

おおっ、しぶとい。さすが初代の貫ろくを見せて『ザナドゥ』がトップ5にのこってるじゃん♡　年間のトップにも輝いたことだし、もう思い残すことはないっ！

あ、そんなこと言っちゃいけないんだ。MSX版に移植されたんだっけ。そういえば、ファミコン版も出るとかいう話だし。いったい、ファミコン版『ザナドゥ』って、どんなゲームになるんだろうね？



もう、何も言うことがなくなってしまった。『ザナドゥ』、ああ、なんと言えばいいのだろうか？　キミもボクも、青春をかけた『ザナドゥ』ってか？（日本ファルコム・宮本氏）

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT 3

ディーヴァ

3

今月のピックアップ5でも取りあげたけど、とうとう『ディーヴァ』が、第3位まであがってきました。デイブ菅原氏、バンザーイ！　あれっ、あんまり関係ないかな？　でも、先月号の付録を製作中、毎晩編集部で夜明かししていた彼の姿を思い浮かべると、つい……。

ところで、左の倉石氏のコメントだけど、ASWっていうのはアクティブ・シミュレーションウォーの略。そう、あの惑星戦のアクションシーンが『ディーヴァ』の大きな特徴なんですね。なかなか難しかったりするんだけど。

そのほか、各機種ごとに独自のシナリオがもうけてあるっていうのもすごい！　もう、これは1位をねらうっきゃないじゃん。がんばってね!!



大戦略

11

本格的シミュレーションウォーゲーム『大戦略』が、初登場で一挙に11位につけてきました。トップ10入りもそう遠いことではないでしょう。

しかし、いっぽうで『大戦略II』が既に発売されてるんだよね。発売当初からビシバシ売れてるそうだから、来月あたり、『大戦略II』のほうも、ごぼう抜きでトップ10入りするかもしれない。そうそう、『オーガ』の製作状況も気になるところです。

なんて、えらそうなことを言ってますが、じつはわたしは『大戦略』すらやったことがないのです。マニュアルがぶ厚くてさぁ、戦闘機や戦車の区別だってつかないし。女の子はやっぱ、にが手だよね。あ〜あ、誰か教えてくれないかなぁ？



ファンタジー

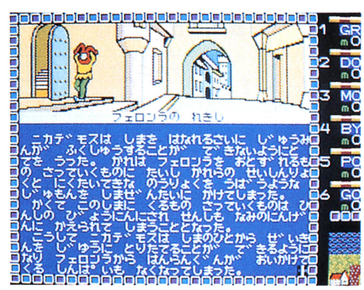
16

同じく初登場の『ファンタジー』、16位に入ってきています。『ザナドゥ』みたいにドワーッとハデに盛りあがってるわけではないけれど、正統派ＲＰＧの愛好家の間で、じわりじわりと人気を集めつつあるって感じ。

88版もでてることだし、わたしもこれからやろうかなと思っております。

『ファンタジー』って、ダンジョンの中を歩きまわると、そのとおりにマップが画面に描かれていくのが楽しいのよね。設定やシナリオもしっかりしてるし♡　謎解きもなかなか苦労しそうで楽しみです。

ちなみに『ファンタジーII・フェロンラの章』も、88・98版で既に発売中（ＦＭ版も近日発売よ♡）。こちらは、来月号のＲＰＧ特集を参考にしてね。



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

マンハッタン・レクイエム 5月中〜下旬発売予定	**ガンダーラ** 5月28日発売予定	**女神転生** 6月10日発売予定
うる星やつら 5月下旬発売予定	**ストレンジャー** 5月末発売予定	**ダイレス** 6月中旬発売予定
サイキック・ウォー 5月下旬発売予定	**オーガ** 5月下旬〜6月発売予定	**女子大生交際図巻** 6月21日発売予定

Soft Sales Top 20

売り上げトップ20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞぉっ!!

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	ディーヴァ	T&Eソフト	PC88、FM77AV、X1、MSX2	7800円(5D、3.5D)
2	—	大戦略II	システムソフト	PC98	9800円(5D、3.5D)
3	3	信長の野望・全国版	光栄	PC88SR、X1	9800円(5D)
4	9	覇邪の封印	工画堂スタジオ	PC88、PC98、FM7、FM77、X1、MSX2	8800〜9800円(5D、3.5D)
5	6	ザナドゥ	日本ファルコム	PC80SR、PC88、PC88SR、PC98、FM7、X1	6800円(T) 7800円(5D、3.5D)
6	4	ロマンシア	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1、MSX	6800円(5D、3.5D)
7	2	ドラゴンクエスト	エニックス	MSX	5800円(R)
8	8	めぞん一刻	マイクロキャビン	PC88、PC98、X1、FM77	6800円(5D、3.5D)
9	14	がんばれゴエモン! からくり道中	コナミ	MSX2	5800円(R)
10	5	三国志	光栄	PC88、PC88SR、PC98、X1、FM7、MSX	12800円(R) 14800円(5D、3.5D)
11	11	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	PC88SR、X1、MSX	6800円(R) 7800円(5D)
12	—	エルスリード	NCS	PC88SR、X1	7200円(5D)
13	10	大戦略	システムソフト	PC88SR、PC98、X1	6800円(5D) 7800円(5D)
14	—	ファンタジーゾーン	ポニー	MSX	5500円(R)
15	13	ウィザードリィ シナリオ2	アスキー	PC88、PC98、X1、FM7	9800円(5D、3.5D)
16	—	うっでぃぽこ	デービーソフト	PC88、PC98、X1、MSX2	6800円(5D、3.5D、R)
17	—	九玉伝	テクノソフト	PC88SR、X1、FM77	7800円(5D、3.5D)
18	—	ヤングシャーロック ～ドイルの遺産	パック・イン・ビデオ	MSX	5800円(R)
19	—	ウィザードリィ	アスキー	PC88、PC98、X1、FM7、FM77	9800円(5D、3.5D)
19	—	殺人倶楽部	リバーヒルソフト	PC88、PC98、X1、FM7、MZ-2500	7800円(5D、3.5D)

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ！

ヤマギワソフトショップ



▲コーナー別にきちんと整理されているのが、感じいいですね♡

ほいほーい、「売り上げトップ20」にご協力をいただいている、全国のソフトショップを紹介するこのコーナー、今月は、東京は秋葉原にありますヤマギワソフトショップの登場です。

全機種全ソフトがそろっているお店っていうのが目標なだけあって、広ーい店内には、ゲームソフトがビッシリと！ もちろんビジネス用や学習ソフトもバッチリ充実しております。で、ただいま売れているのは『大戦略II』や『ディーヴァ』『信長の野望・全国版』なんていうＳＬＧ。少し難しめのソフトがウケているのは、20才前後のおにいさんたちがよく買いにくるっていうせいかしら。

でも、上は50代のおじさまから、下は幼稚園のぼくちゃんまで、たっくさんの人がやってくるそうだから、小・中学生のキミたちも恐れることはないゾ。MSXなんかも、ただいま大健闘だそうです。

イベントだってありますよー。定期的にやってるわけではないけど、期待の新作ソフトが出たときなんかにドンとやるみたいです。ちょうど５月は、８・９日にシステムソフトの『上海』発売を記念して、イベントを開くとか。Ｔシャツほかのプレゼントも用意してるってよ♡ ぜひ行ってみよう。(ついでにいうと、『上海』はとってもおもしろい。絶対おすすめです！)

ヤマギワソフトショップの営業時間は、10:00〜7:00(土曜日だけ7:30)。元旦そのほか、年３回のお休みをのぞいて、年中バッチリやってまーす♡

今月のトップ10

順位	ソフト名
1	大戦略II
2	ディーヴァ
3	九玉伝
4	信長の野望・全国版
5	エルスリード
6	がんばれゴエモンからくり道中
7	めぞん一刻
8	ロマンシア
9	殺人倶楽部
10	レモネード

FAMICOMTOP 10

『ドラゴンクエストII』が負けるわけがない!!

博品館(銀座店)

順位	ソフト名
1	ドラゴンクエストII
2	ミッキーマウス
3	ゴルフJAPANコース
4	グーニーズ2
5	とびだせ大作戦
6	ファミリースタジアム
7	アルカノイド
8	スーパーロードランナー
9	ウルトラマン
10	ドラゴンクエスト

キデイランド(原宿店)

順位	ソフト名
1	ドラゴンクエストII
2	ゴルフJAPANコース
3	ミッキーマウス
4	ファミリースタジアム
5	ウルトラマン
6	グーニーズ2
7	新人類
8	とびだせ大作戦
9	ファミリートレーナー
10	十王剣の謎



高橋さんの注目ソフト

ヤマギワソフトショップの高橋さんが、期待度No.1と推しているのは、『大戦略II』。『大戦略』も好評だったけど、最近のシミュレーションは、内容・操作性ともに充実してきて、誰でもとっつきやすく、しかもハイレベルなゲームが楽しめるところがよいんですって。これからの展開が楽しみですね♡

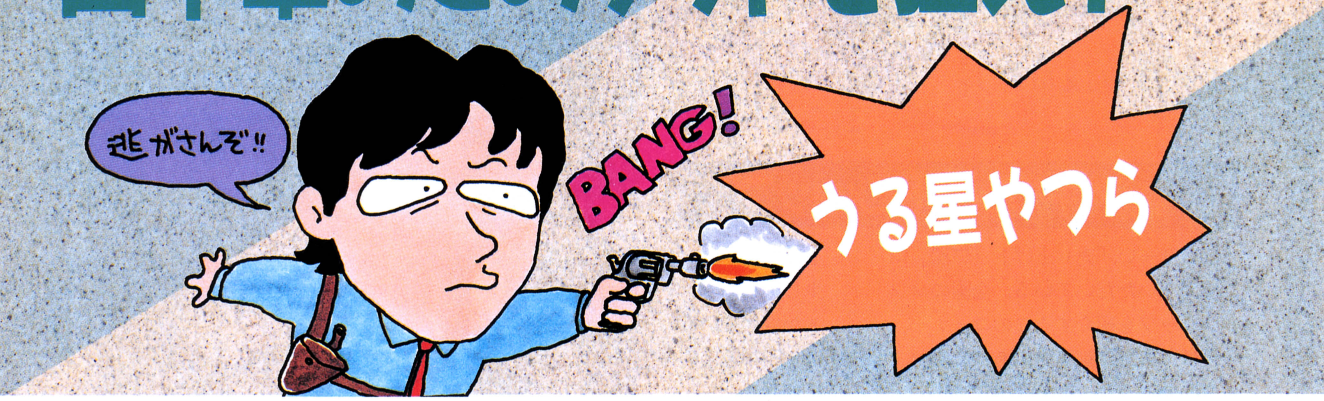


▲発売早々たのもしい売れ行き

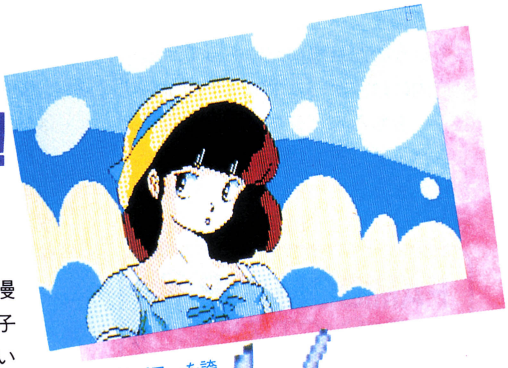
●調査協力店●

- ●ヤマギワソフトショップ ☎03-253-2111
- ●西武池袋コンピューターフォーラム ☎03-981-0111
- ●LAOX中央店 ☎03-253-1341
- ●富士音響 ☎03-255-7846
- ●COM ☎03-251-1523
- ●SHINKO ☎03-255-0450
- ●Ｊ＆Ｐ八王子そごう店 ☎0426-26-4141
- ●Ｊ＆Ｐ町田店 ☎0427-23-1313
- ●Ｊ＆Ｐ渋谷店 ☎03-496-4141
- ●ＬＡＯＸ新宿店 ☎03-350-1241
- ●カトー無線 ☎052-264-1534
- ●三洋堂書店パソコンショップシグマ ☎052-251-8334
- ●コンピューター専門店テクノ ☎052-581-1241
- ●ベスト電機本社マイコンコーナー ☎092-781-7131
- ●ユニード・ショッパーズダイエー福岡 ☎092-721-5411
- ●カホ福岡店マイコンセンター ☎092-714-5155
- ●電巧堂チェーン山形七日町本店 ☎0236-23-1055
- ●ＦＭ・ＬＡＢ Pic ☎0252-43-5135
- ●ロケット千葉店 ☎0472-47-0050

山下章のこのソフトを狙え！



めぞんの次はうる星！原作終われどAVGは健在!!



▲超絶パワーを誇るしのぶちゃん

ビッグコミック・スピリッツに連載していた『めぞん一刻』がとうとう終わってしまった。響子さんと五代クンとの関係を最初からヤキモキしながら読んできたボクにとっては、非常に感動的で、なおかつスッキリとしたハッピーエンドであった。

「うんとしあわせになりなさい、今までのぶんもね…。あんたはこの日のために生まれてきたんだよ、響子さん！」――この計算しつくされた台詞（せりふ）まわしと独特の“間”を描き上げられるのは、ラブコメ漫画家多しといえども、高橋留美子とあだち充ぐらいのものではないだろうか。高橋留美子の作品のつくりだす世界が“ルーミック・ワールド”と称される所似（ゆえん）は、このへんにあるに違いない。



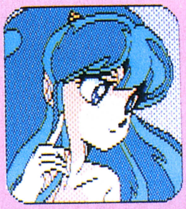
▲こんなゲーム画面になるのかなあ？

さて、高橋留美子といえば、『めぞん一刻』以外にも忘れちゃいけない作品がもうひとつある。そう、もちろん、あたるとラムちゃん主演の『うる星やつら』のことだ。

去年の暮、『めぞん一刻』をパソコンのAVGとしてボクらにプレゼントして

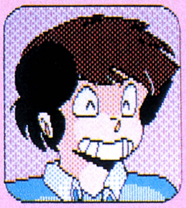


うる星（せい）やつら



ラムちゃん

あたるのどこがいいのやら、わざわざ宇宙から押しかけ女房をしてるカワイイ鬼娘。あたるに負けず、愛情表現が高圧の電撃とひねているのです♡



諸星あたる

歴史上まれに見る浮気者といわれているものの、やっぱりラムを一番愛している永遠の高校2年生。浮気してみせるってのも一種の愛情表現なのさっ。



しのぶ

あたるの昔のガールフレンド。そのオカッパ頭は座敷童子（ざしきわらし）をほーふつとさせる。あんまり男運が悪いので「男なんてえ～」をキーワードに怪力を発揮。

イラスト／中野豪



▲了子のキッスをもらうことがこのゲームの目的だ！

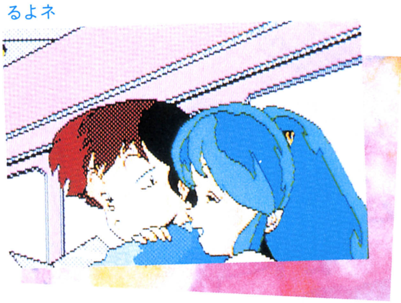
くれたマイクロキャビンが、今度はその『うる星やつら』をひっさげて、AVG界になぐりこみ(？)をかけてきた。その名も『うる星やつら～恋のサバイバル・バースディ』。ク～ッ、やってくれるねえ！

タイトルからもわかるように、ストーリーは原作にはないパソコン・オリジナルのものになっている。

ある日、あたるのもとへ、黒子が1通の招待状を持ってきた。それには、次のように書かれていた。

「明日は私の15歳の誕生日。つきましては10時より、面堂邸分館において、バースディ・パーティを催します。余興として、楽しいゲームを準備いたしましたので、お友だちもお誘いのうえ、ふるってご参加ください。

面堂了子」



▼やっぱりあたるにはラムちゃんが一番あってるよネ

黒子の話によると、そのゲームで優勝した人にはなんと、了子からの熱いキッスが贈られ、さらに1年間の、了子のステディとして親しい交際をする権利まであたえられるという。パーティ当日、了子が待っている分館大広間のパーティ会場をめざして、招待客たちによる熱いレースの火ぶたが切って落とされた…。

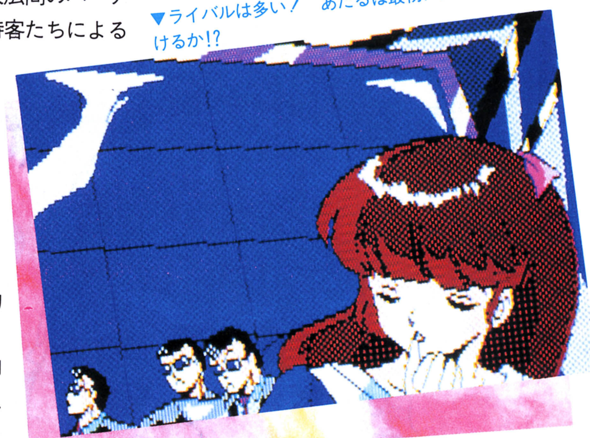
というのが、おおまかなあらすじなのだが、ようするに、アイテムを駆使して迷路を抜けだすことが目的という、いわゆるひとつの典型的な脱出型AVGなワケだ。

しかし、そこはAVG御三家のひとつともいわれているマイクロキャビン、単純に迷路を抜け出しただけで、だれでもエンディングが見れるというわけではない。

まず、登場人物それぞれが独自な思考ルーチンをもっている、これは新しい。まだゲームが完成していないので、くわしいことはわからないが、なんでも各キャラクターが個々に思考しながらゴールをめざしていくそうなので、ストーリー展開自体がゲームをプレイするたびに変化するそうだ。

それに、プログラム内部で時間も計算しているそうだから、モタモタしていると、ほかのヤツに先にゴールされてしまったりもする。したがって、今までのAVGのようにいきづまってしまうこともなく、リアルタイムでストーリーが変化していってくれるのだ。

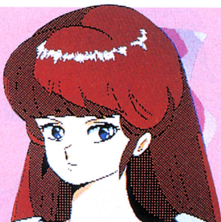
さらに、4種類のマルチ・エンディングが用意されている。はたして、あたるが無事に了子のキスを受けられるのか、興味はつきないところだしラムが黙ってないような気もするし…。



▼ライバルは多い！ あたるは最初にたどりつけるか!?

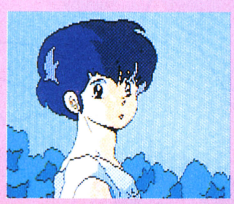
そしてそして、根っからのうる星マニアのために、CGを楽しむためのモードも付いているらしい。これだけの内容でディスク3枚組、お値段が6,800円とくれば、このソフトを狙わずして何を狙えというのでしょう？

（文・山下 章：本誌ゲーム評論家）



面堂了子

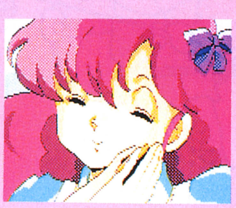
天下の金持ち面堂財閥の次期当主・面堂終太郎の妹。見かけはイイけど、性格は超ヒネていて、娯楽といえば兄をいじめることぐらい。



竜之助

父親がバカなばっかりに男として育てられたカワイソーな女のコ。ラムの親友・弁天とならぶケンカの達人で、セーラー服に執着する。

ランちゃん



ラムの幼なじみなんだけど、ラムのおかげでヒドイ目にあいつづけ、フクシュウのために地球にやってきた。でも返り討ちばっか。

こたつ猫



コタツに未練があったためバケて出た巨大ネコ。そのパワーは登場人物(？)中最大で、さしもの竜之助もかなわない。コタツマニア。

保存版RPG必勝法

RPG



講座付

RPG初心者に贈る必勝法大講座付『ウィザードリィ』から、マニアのための最新作情報まで、まるごと永久保存版RPG大特集。すみからすみまで、じゅうぶんご堪能あれ!!

大特集

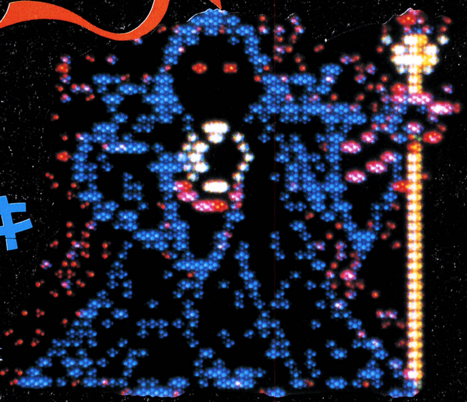


イラスト／中野豪

クロちゃんのRPG大講座つき

Wizardry

キミは『ウィザードリィ』を終えたかな。まだだって、それならすぐに読みなさい。終わったの、それならすぐに読みなさい。やった人もやってない人も楽しめる、市ヶ谷クンの『ウィザードリィ』挑戦大特集。クロちゃんの出張解説つきだよ。



いよいよ挑戦、まずはぼくのキャラクターのできるまで

『ウィザードリィ』の日本版が出たと聞いても、正直なところ胸がときめくってわけにはいかなかったんだよね。だってあの『ウィザードリィ』だろう。ぼくみたいなゲームマニアにとっては、なにをいまさらあんな古いゲーム、てな感じで、最初から馬鹿にしてたんだ。ところがかのクロ大先生とお話しをしてたときに、そんなことをいったら怒られちゃった。

「ところでキミは『ウィザードリィ』をやったかね」

「いーえ、いまさら、『ウィザードリィ』のⅠでもないでしょう。うわさのⅣが出たらプレイしますよ」

「ぶゎくゎむぉぉぉーん!!!」

チェッ、なにもそんなに怒らなくたっていーじゃんか。わかりましたよ、やればいいんでしょ。こんな古いカビの生えたゲームなんか、あっというまにクリヤしたるわい、なーんて調子で88の前に座ったのが、そもそも運のつきだったのかなあ。

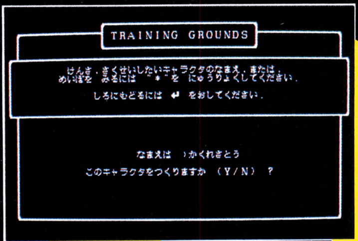
だいたい『ザナドゥ』をはじめとして、いろんなロールプレイングゲーム(以下ＲＰＧ)をこなしてきたぼくが、いまさら『ウィザードリィ』ごときに苦しむはずがない、こんなもん2、3回でクリヤだ、などと意気ごんでディスケットをブートすると、出てきましたのはタイトル画面。怪物らしいキャラがつぎつぎと現れて、ムードはなかなかいいじゃないか。

「さすがに日本の機械はグラフィックがいいなあ。クロ先生のアップルじゃこんなのはちょいと無理でしょ」

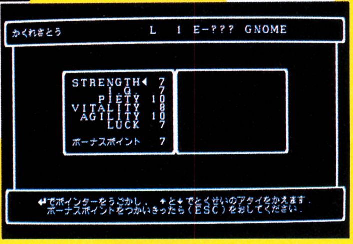
「なにをいっとる。アップル版の『ウィザードリィ』は、魔女が魔物を呼び出すシーンのアニメがタイトルになってるんだ。どっちかといえばアップルのほうがいいな」

チェッ、勝手なことばかりいってるよ。そんな昔のことなんか、ぼく知らないもんね。無視して先へ進もうっと。

さていよいよゲーム開始だ。もちろん「ひらがな／カタカナ」のモードを



▲冒険にはキャラクターが必要だ。TRAINING GROUNDSに行ってキャラづくりにはげもう



▲「かくれさとう」のボーナスはたったの７点。さて、これをどの能力値に加えようかな





イラスト／中野豪

選んでスタートしたら、なにやらわからないところに出たぞ。あれっ、表示は日本語を選んだはずなのに、なんでメニューは英語なの？

それでもまあ、メニューに出てる文字のキーを押せばいいんだろう、なーんて思っていたら全然動かないんだ。クロ先生、なんかおかしいよ！

「キミもかなりなアホだなあ。キャラクターもつくらないで、どうやってゲームをはじめるのかね？」

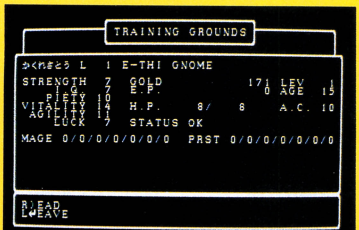
わるうござんしたね。どーせあたしゃアホですよ。でもEDGE OF TOWNに行って TRAINIG GROUNDS でキャラクターをつくればいいんだ、と教えてくれたから何いわれても許そう。

さてキャラクターをつくるには、まずは名前を入れなきゃならない。そうだなあ、最近吉田さんに人気を奪われたとなげいていた、「隠れサトウ」をヒーローにしてあげよう。パスワードを入れろっていわれても、なんだかよくわからないからパス。これがほんとのパスワードなんて冗談をいってたら、クロ先生とコンプティークの関係者がにらんでるよ。ひえー、つまらんしゃれはもういいませんから、許してくだせえ、お代官さま。

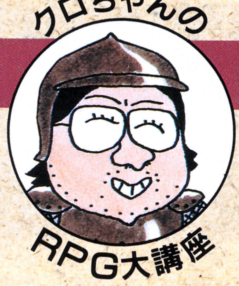
種族は何にしようかな。小人のノームにしてみよう。なんて決めたらつぎに出てきたのが、例のアライメントというやつ。なにィ、隠れサトウが GOOD や NEUTRAL のわけがないだろう。当然ながら EVIL ですよ、わははははは、と笑っていたら後ろに佐藤編集長が立っていた。冷や汗がじとー！

しかしそんなことにはめげずに、いよいよ能力を決めるんだ。ボーナスは7点だったから、アジリティに1点入れて、残りは全部バイタリティに入れちゃおう。したがって職業は敏捷な盗賊だね。

やれやれ、できた、できた。よーし、隠れサトウ。お前が『ウィザードリィ』をクリヤするのだぞ。



▲これが完成した「かくれさとう」だ。でもね、15歳なんて、サバの読みすぎじゃない？



キャラクターって NANDA？

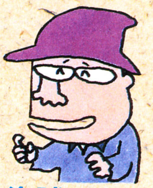
こんにちは。今月はRPG講座から出張してきたクロちゃんです。ほんとはぼくが『ウィザードリィ』攻略記を書くはずだったんだけど、市ヶ谷クンがどうしてもやりたいっていうんで、こっちはそれのバックアップ。自分でやるよりよっぽど疲れるよ。

さて RPG のキャラクターは、だいたい6つくらいの能力をもっているんだ。そしていちばん高い能力値に合わせて職業を選ぶっていうのはもう常識だよね。

だが『ウィザードリィ』のやりかたはちょっとちがうのだ。というのは『ウィザードリィ』のキャラクターは、種族によって基本能力が決まっていて、そこにボーナスの点数を加えていくんだ。だからどの能力を高めてキャラクターを何の職業にするかは自分で選べるわけ。ちょっとおもしろいやりかただね。

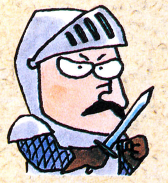
でもたとえばドワーフを盗賊にするのはたいへんだぞ。なにしろアジリティの基本値が5点しかないから、ボーナスを加えて11点にしなくちゃならないんだ。ふつうはバイタリティにもボーナスが欲しいから、6点も取られるとちょっと困る。だから種族の基本能力を研究して、キャラクターをうまくつくろうね。

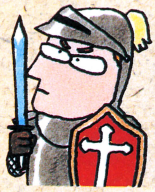

戦士
剣を使わせたらNo.1。オレのいないパーティなどありえん。


盗賊
宝箱を開けて財宝を手に入れる。それがオイラのビジネスよ。


魔法使い
力まかせで迷宮は抜けんぞ。ワシの呪文の威力を見よ。


僧侶
神の威光により悪を破り、仲間のキズをいやすのが役目じゃ。


サムライ
拙者くらいのスターになると、剣も魔法も使えるのじゃ。


ロード
神の祝福を受けたので、戦いもキズ治しもOKなのだ。


ビショップ
魔法はすべてまかせなさい。アイテムの識別もまかせなさい。


ニンジャ
オレは闇の中に生きるのだ。どんな怪物でも一撃必殺よ。

盗賊「隠れサトウ」ダンジョンに死す

てなわけでぼくは、隠れサトウを、GILGAMESH'S TAVERNから呼びだして、BOLTAC'S TRADING POSTで買い物をしたんだ。

しかし盗賊はいい物がもてないねえ。着られるよろいはレザーアーマーしかないし、武器はショートソードがせいぜいだ。ショートソード＋1なんていうアイテムも売ってたけど、高くてちょいと手がだせないや。

しかしもてる物が決まってるから、そのぶん準備はカンタンだ。だいたいの買い物を終えた隠れサトウは、「宿敵ワードナはどこじゃー」とわめきながら、『ウィザードリィ』のダンジョンの中に降りていったのでした。しかしMAZEの中に入ったはずなのに、隠れサトウめ、いつのまにかキャンプなんかしてサボってるじゃないか。

「何をやっとるんじゃ、さっとと先に行かんか」とキャンプをやめさせて、ダンジョンの中に進ませたら、こんどは『のぼりのかいだんがある。かいだんをいきますか（Y／N）』

だってさ。

思わずイエスを押しちゃったら、なんと出発前に逆戻り。なーんだこの昇りの階段っていうのは、帰るためのものだったのか。とんだ時間のむだだったわい。それというのも隠れサトウ、おまえが臆病(おくびょう)だからじゃ、などとキャラクターをののしりながらもういちどダンジョンの中へ。しかし考えてみれば隠れサトウも、自分の運命をさとって必死の抵抗をしてたのかなあ。はてさて……。

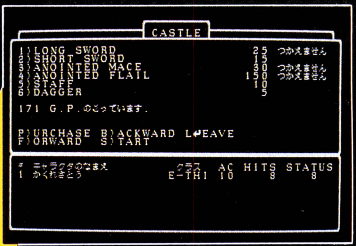
こんどはメッセージにノーといって、画面をよくながめれば、どうやらダンジョンの通路にいるらしい。天井が白くなってるのは、昇りの階段を表してるんだろう。あとはただの線画だから、すばらしいグラフィックというほどじゃないけど、まあこれでも十分わかる。よし、とにかく少し先に行ってみようかな。

進め、隠れサトウ。

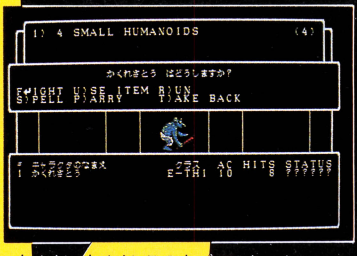
というぐあいに通路を少し進んだら、出てきましたね、待望のモンスターが。どのRPGでも怪物を倒さないと、経験点や、お金がたまらないんだ。『ウィザードリィ』でも同じこと。よーし、戦闘だい！

敵はスケルトン（だよね。敵の絵がガイコツなんだから）が5匹。『かくれさとうはどうしますか』って聞かれても、もちろん戦うに決まってるじゃないか。よし、行け、とばかりにリターンキーを押したら、こっちの攻撃はみごとにはずれ。敵はビシバシ命中させてくるからひどい。ひえー、といって、逃げる間もなく、戦闘シーンは消えて、画面にはお墓らしきものが4つ並んでいた。ありりりっ、どうしたのかなっと？

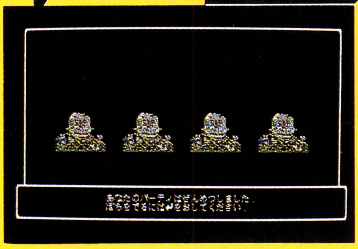
ぼくのようすがおかしいと見てか、クロ先生がやって来た。



▲ボルタックの店の商品リスト。手もちの金は少ないし、なんでこんなに高いの！



▲なんだ、なんだ。このネズミみたいなのは？4匹も出てくるなんて汚いぜぇ～



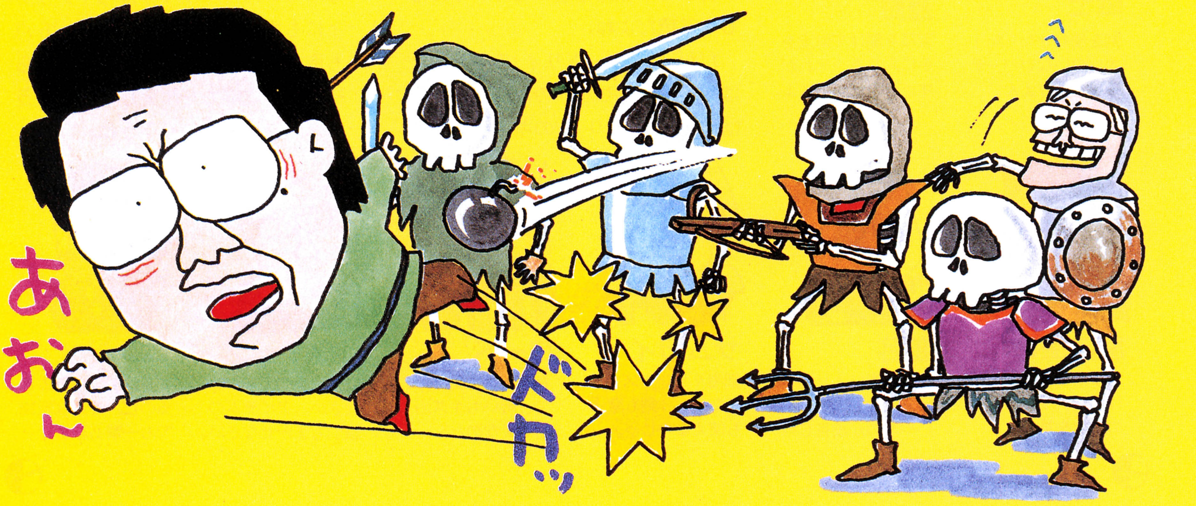
▲ガピーン、お墓が出てきたよ。でもやられたのはひとりなのに、なんで墓石は4つなの？

「よっ、どうしたね。おや、なつかしい墓場のシーンか」

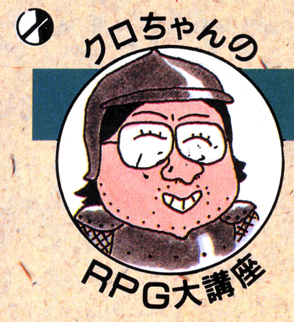
「は、墓場って、じゃあ、ぼくのキャラクターは？」

「御愁傷(ごしゅうしょう)さまでした！」

「…………」



クロちゃんのRPG大講座



MAPのつくりかた

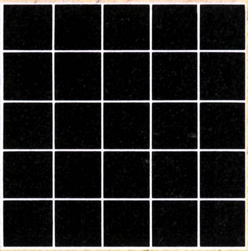
なぜRPGでは地図を書くんですか、なんて質問をするのは、まだRPGの恐ろしさを知らない幸せな人だろうね。ぼくが地図を書く理由はごくカンタン。帰るときに地図がないと迷ってしまうからさ。

でも『ウィザードリィ』のようなコンピュータRPGだと、また話は別だね。というのはコンピュータのゲームでは、地図データの処理の関係で、ダンジョンが正方形になってることが多いんだ。ということは、そう、ダンジョンをきちんとマッピングしていけば、「あれっ、このへんがまだ空白だ。何があるのかな」なんてぐあいに重大な秘密がわかることもあるんだぞ。

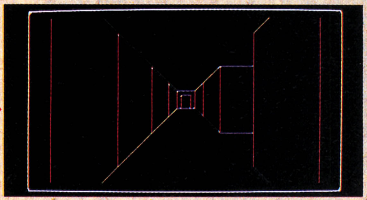
さてマッピングに絶対に必要なのは方眼紙と鉛筆だ。でも方眼紙は学校で使うような細かいやつは必要ないよ。それより4、5ミリごに線が入っている方眼紙が使いやすいね。そしてそこに書くときは、まず鉛筆を使うんだよ。なにしろRPGの作者はみんなヘソが曲ってるから、あとで「あっ、ここは本当はこうなっていたのか」なんて発見があるかもしれない。そんなとき鉛筆なら書き直しができるだろう。

準備ができたら、あとは画面にどんな画像か出ているかを確かめて、それを方眼紙に移すだけだ。わからない人は写真と例図を見て、よく研究してほしい。そうやって苦労して完成したかのが、地下1階の地図だ。

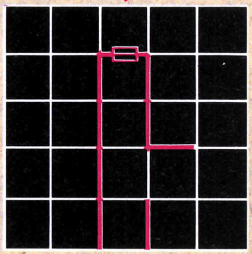
あとひとつアドバイス。忘れちゃいけないのがダークエリア（白いからホワイトエリアかな？）。ここでは画像が出てこないから、一歩一歩慎重にマッピングしようね。



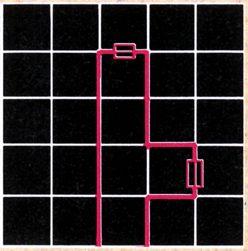
1 毎度おなじみの方眼紙だけど、5ミリくらいないと書きにくいんだ



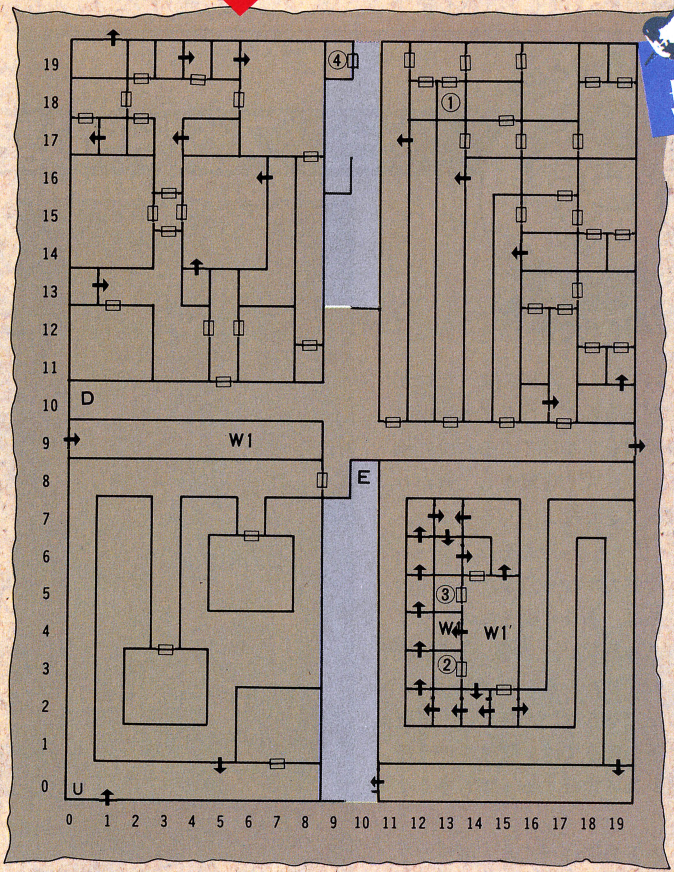
2 ダンジョンの一部を見たところ。灯りがあるからこそ、こんなに見えるんだよ



3 画面を見て、ていねいに写していく。でも右のほうはまだわからない



4 交差点に行って右を見たら、そこにはまた扉があった。それを加えて完成

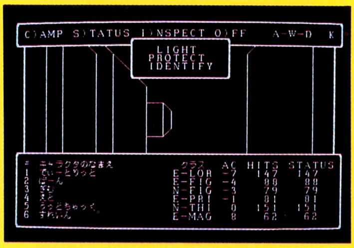


地下1階

①は銀の鍵のある部屋。ただし灯りがないと扉が見つからないときもあるよ。②は銅の鍵のある部屋。③はけっこう強いマーフィーズゴーストが必ず出てくる部屋で、利用法もいろいろあるんだ。④は城に直行で帰れる部屋。ダークエリアで迷ったらここから帰ろう。

MAPの見かた　U＝上　D＝下　E＝エレベータ　＝回転扉　T＝トラップ　W＝ワープ始点　W'＝ワープ終点　＝一方通行　＝暗闇

やっぱり仲間はひとりでも多いほうがいいや



▲よーし、こんどは負けないぜ。どうです、どこかで見たようなパーティでしょ

うーん、ちとなめすぎたかな。『ウィザードリィ』恐るべし。なーんて思ってたら先生か単純かつ重大な事実を教えてくれたんだ。

「キミ、そもそもダンジョンの中にひとりで入っていくのがまちがっとる!」

「えっ、でもぼくのやったRPGじゃ、最初はかならずひとりでしたよ」

「何をやったんだね」

「えーと『ザナドゥ』でしょ、『ハイドライド』でしょ、『コスミックソルジャー』でしょ……。」

「わかった、わかった、たしかにいちばん最初の段階では、キャラクターがひとりというゲームはけっこう多いよ。でも『ウィザードリィ』はちがうの!」

「へー、ちがうんですか」

「そうだ。全部で、20人のキャラクターをつくって、その中から6人を選んでパーティを組むんだ。そうじゃなきゃ勝てないようにできてるんだよ」

そうか、そうだったのか。もっともそういえばむかし雑誌で読んだ記事にも、そんなことが書いてあったよーな気がするなあ。

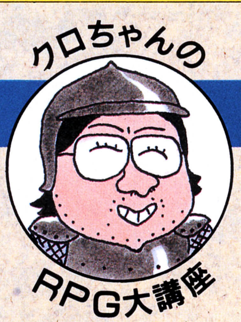
「だいたいキミはマニュアルも読まんでゲームを始めるからいかんのだ」

ズキッ、痛いところをつかれたなあ。ええ、どうせあたしはマニュアルも、クロちゃんのRPG講座も読んでませんよ。

しかしいいことを聞いた。もともとぼくも画面を見て、隠れサトウの名前の下に、なんであんなに空白のスペースがあるのか不思議だったんだ。そんなにたくさんつくれるのなら、キャラクターをつくりまくるまでさ。

てな調子でキャラクターをつくりはじめると、うーん、これがなかなかおもしろい。そうか、『ウィザードリィ』の世界では、14、5歳の中学生がダンジョンの中にほうりこまれちゃうのか。それに能力のボーナスにもずいぶん差があるもんだなあ。

そんなわけでぼくはだんだんエリート主義になっちゃった。ボーナスひとけたなんてやつは人間じゃねえ。15歳越えたオジン・オバンは、うちのダン

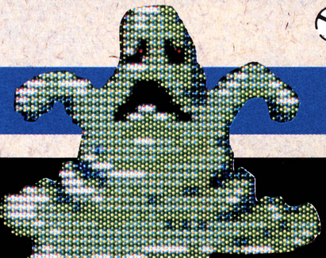


モンスターの話

RPGのモンスターには、たいがい特徴があるんだ。なかでも怖いのが特殊攻撃をしかけてくるやつ。毒があったり、マヒ攻撃をしてきたり、中には呪文をとなえてくるやつも。

『ウィザードリィ』のモンスターもなかなか強力だから、まだレベルの低いうちは、あまり調子にのって下に行っちゃ危ない。2階、3階は毒をもった怪物が出るから、僧侶が7レベル以上にならないと苦しい。またもっと下のほうでは、魔法を使う怪物やブレスで攻撃する怪物も多くなるぞ。

もっと下の階に行くと、キャラクターのレベルを吸い取るモンスターもいる。こいつに出会ったら絶対にやられないように気をつけようね。





◀スケルトン。本名はアンデッド・コボルド。しょせんはカモ

▲スライム。でも同じ姿で、べつな怪物のときもあるから注意

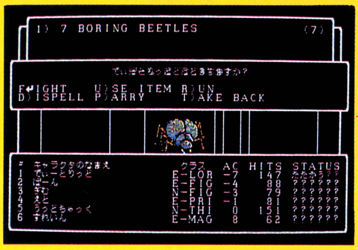
◀サムライ。こいつら集団で出てきて、すぐに逃げるんだ

▲大カエル。なんでこんなのがいるの。蛙の彫像のウラミ?

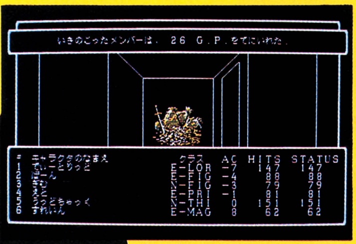
▼僧侶。でも敵だからキズを治すどころか攻撃してくるんだ

◀いちばんおなじみのコボルド君。でも最初は泣かされた

▶魔法使い。最初のうちは弱いけど、レベルが高くなると!?



▲このあたりはコントロールセンターの近く。さすがに敵の怪物もどんどん強くなるなァ



▲やったぜ、この宝が楽しみでゲームをやっているんだ。あれ、たった26枚だって!?



ジョンでは用はない、なーんてね。

さてちょうど6人でパーティを組むとなると、なんかまともな名前がいいな。コンプティークの関係者ばかりじゃ、ダンジョンの中にエイズが伝染しそうだし。などと考えているうちに、ちょうどうまいのがあった。そうだ、ロードス島のキャラを借りよう。なにしろ安田先生がつけた名前だから、さすがのワードナも名前を聞いただけで逃げだすんじゃないかしら。そんなわけでぼくのメインパーティは、写真でごらんのような名前になったんだ。

いよいよ装備をととのえてダジションに入り、出会った敵はスケルトン。こいつはちょうどいいじゃんか。隠れサトウのかたきうちだ、とばかりに戦闘をすると、なーんだ、6人いればカンタンに勝てるじゃないか。オーク、コボルド、バブリースライムとつぎつぎに倒しまくって、城に帰ればレベルが上がる。ヒットポイントはどんどん上がって、能力もどんどん高くなる。なるほど『ウィザードリィ』は病みつきになるわい、としばらくはパーティのレベルアップに必死だったね。

「どうれ、すこしは強くなったかい」

「先生、何をいってるんですか。見てくださいよ。みんなレベルはふたけたですよ」

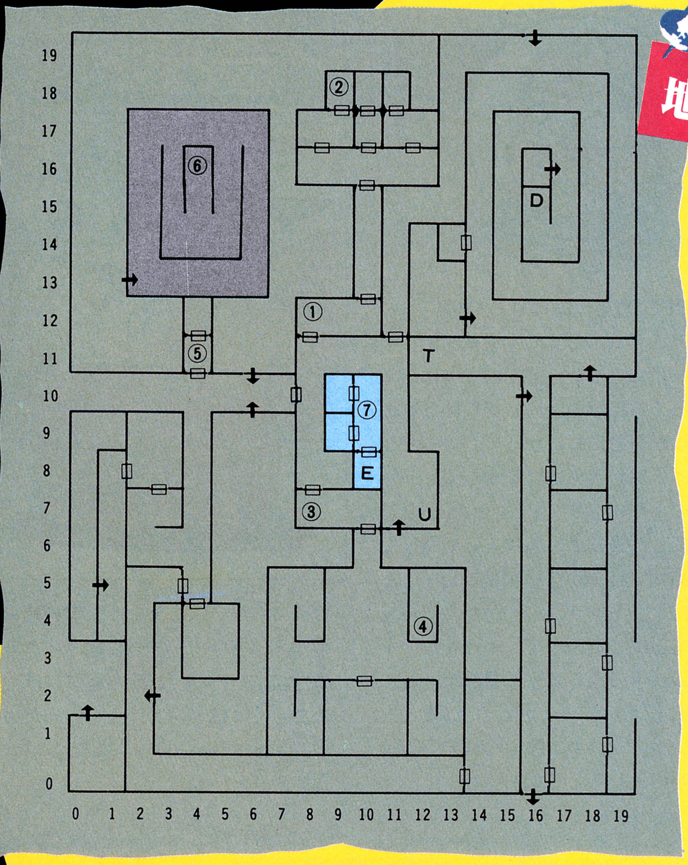
「それで何階まで行ったんだ？」

「何階。そりゃなんのことです？」

「くぉぬぉぉぉー！」

えー、うっそー、『ウィザードリィ』って地下10階まであるのォ。いったいだれか掘ったのかなあ。そんなこと酒場で聞いてもだれも教えてくれないよ。だから知るわけないでしょ。あ、そうでしたか、マニュアルに書いてある。どうもすんまへん！

しかしそう考えると『ウィザードリィ』ってのは、なにやらたいへんなゲームだね。だからクロ先生もぶつくさいいながらヒントをくれたんだろうな。なんでもダンジョンのどこかに隠されているアイテムを手に入れれば、ワードナのところに行けるんだそうだ。しかしそれにはちゃんとしたマッピングが必要だそうなんで、めんどくさがりやのぼくとしては頭が痛い。

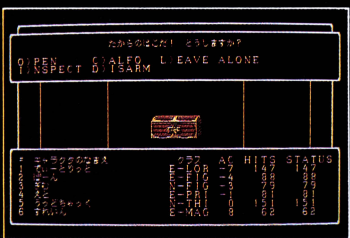


地下2階

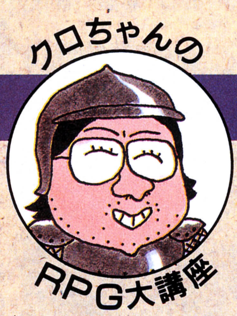
①のメッセージを通過できれば、②にある熊の彫像はラクに見つかる。同じように③を抜ければ④で蛙の彫像、⑤を抜ければ⑥で黄金の鍵が手に入る。入れないときはメッセージをよく読んでヒントを探そう。⑦のブロックはほかの2階の部分とはつながってない。

かくしてパーティはまた鍛えられるのだ！

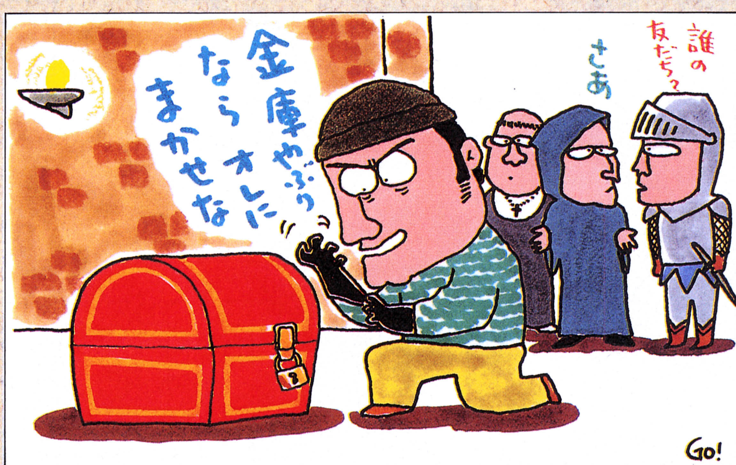
「先生、見つけましたよ！」
　ぼくがそういうとクロ先生は、かなり皮肉そうな目でこっちを見るんだ。
「ほう一、何を見つけたんだね」
「それがなんだかわからないんですよ。ひとつは銀の鍵なんですけど、もうひとつのほうが……」
「アイデンテファイ、つまりなんだか識別してもらったら？」
「それができるくらいなら、苦労はしませんよ。ボルタックのやつ、金貨15万枚よこせっていうんですよ」
　ついつい口がとんがってしまう。なにしろどう考えても暴利なのだ。
「金貨をはらう必要はないだろ、ビショップにやらせればいいじゃないか」
「えっ、ビショップですか？」
「こいつぅー、またマニュアルを読んどらんか、またはビショップをつくってないかのどっちかだなー」
　じつはその両方だったんだよね。そうか、ビショップはエリートだからあとでつくればいい、なんて思ってたがやっぱりそう甘くはなかったんだね。そんなわけでロードス島のパーティは一時解散。ぼくはディードリットとウッド・チャックが好きだから、このふたりを残してあとはぜんぶ新人を起用したんだ。
　ぼくだって馬鹿じゃない。そういえば2階には、なんだか中に入れないところがあったたけ。しかしそこで出てきたメッセージをよく読んでみると、なにやらヒントが書いてあるじゃないか。そうか。そーだったのか。
　そんなわけでビショップの「なかのごう」、戦士の「どくたーよつや」、僧侶の「やすだひとし」、魔法使いの「くろちゃん」などといったキャラクターが成長するころには、銀と銅の鍵を集めて、熊と蛙の像を手に入れて、最後に黄金の鍵を入手してしまったのだよ。これであとはどんどん下に行くだけだ。
　しかしここまでにも、だいぶ痛い目にあったからなあ。『ウィザードリィ』に限らずRPGってやつは、下に行けば行くほどモンスターはどんどん強くなるんだ。だとすればぼくのパーティも、もう少し強くしないと、これからの敵にはとてもかなわないだろうな。
　そんなわけでぼくのキャラクターは、とある場所でマーフィーズゴーストという怪物を退治しながら、いっしょうけんめいレベルアップをしたんだ。クロ先生はそれを見て「フン」と馬鹿にしたけど、セコい手を使ってもよーするに勝てばいいんだい。



▲うーん。こんどは宝箱が出てきた。ワナがあるかもしれないし、盗賊の腕の見せどころ



アイテムについて



　RPGの楽しみのひとつはいろんなアイテム、とくにマジックアイテムを集めること。最初のうちは店で売ってる品物を使うしかないけれど、冒険が進むにしたがって、いろんなアイテムが手にはいるから楽しい。『ウィザードリィ』でもそれは同じ。なにしろ最初のうちは、店で売ってる品物すら金がないから買えないんだけど、キャラクターがだんだん成長するにしたがって、いろんなアイテムが手に入るようになるぞ。とくに戦士はあるレベル以上になると、ダンジョンの中で強力な武器や防具を手に入れるしかなんいだ。

　このアイテムはたいがい宝の箱の中に入っていて、安全に開けられるのは盗賊だけだ。だから盗賊はほかのことにはほとんど使えないんだけど、やっぱりパーティにひとりはいれておきたいね。

　それに探してきたアイテムが、いったいなんなのかを識別してくれるビショップも、ひとりくらいはつくっておきたいもんだ。なにしろボルタックの店は独占企業だから、何をするにしても大金を要求するんだ。



▲ブルーリボンをくれるとき、ワードナについて教えてくれる。ホウ、アミュレットを取り返すのか

さあ、もういいだろう。鍛えるのはもう終わり。正直いってマーフィーズゴーストなんか、もう二度と見たくないよ。しかしそのあいだにぼくは、ちゃんと情報を集めていたんだ。なんでもコントロールセンターとかいうところに、ダンジョンの秘密を解く鍵があるそうじゃないか。たかが4階の怪物ごとき、わがパーティの敵ではない。しかしディードリットとウッド・チャックのレベルも相当なもんだ。このふたりはクラスチェンジ、つまり職業の変更ができるんじゃないかな？

「クロ先生、どうでしょうね」

「どれ、見てみよう。ははーん、ウッド・チャックはニンジャになれる……」

「ほんとですか、やったね！」

「……はずだったんだけど、こいつはNEUTRAL だからダメ。ニンジャはEVIL のキャラクターしかなれないからね」

「ガクッ」

「ディードリットはロードになれるよ」

「ほんと、じゃあロードします。ロードス島のロードなんてゴロがいいや」

ところがチェンジクラスをすると、

「あれっ、年をくってる。ひどいなー、こんなにふけちゃうんですか」

「キミは女性の年にしか目がいかないのかね。能力値のほうを見なさい」

「あれっ、ディードリットはほとんど18だったはずですよ」

「チェンジクラスすると基本能力に戻っちゃうの」

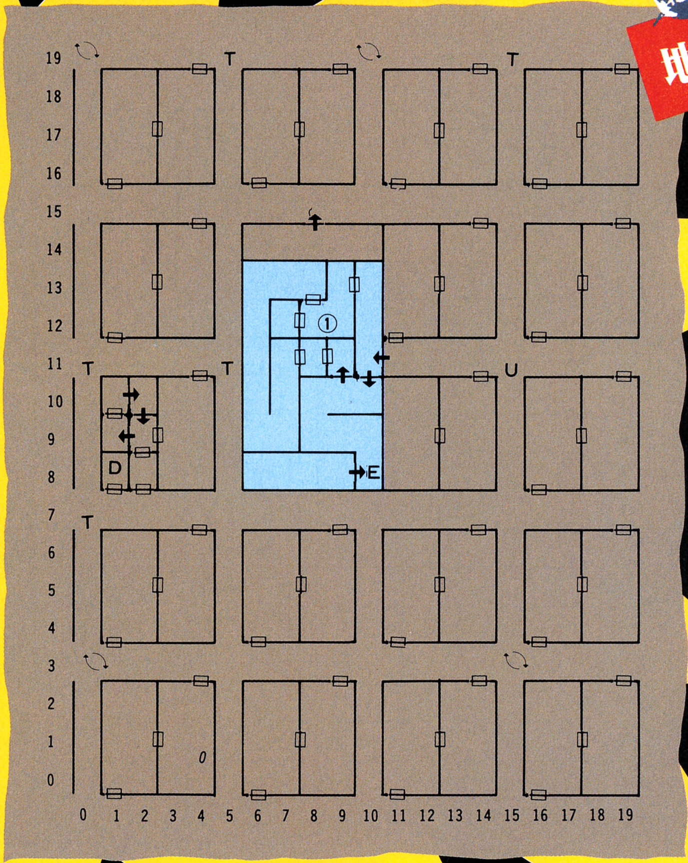
まあいいや、ヒットポイントは落ちてないし、といってロードス島組はコントロールセンターに向かった。しかしレベル1ロードのディードリットはとんでもないキャラクターだったんだ。

「あれ、また寝ちゃった」

「レベル1だろ。敵のKATINOの魔法は、レベルによってききめがちがうからね」

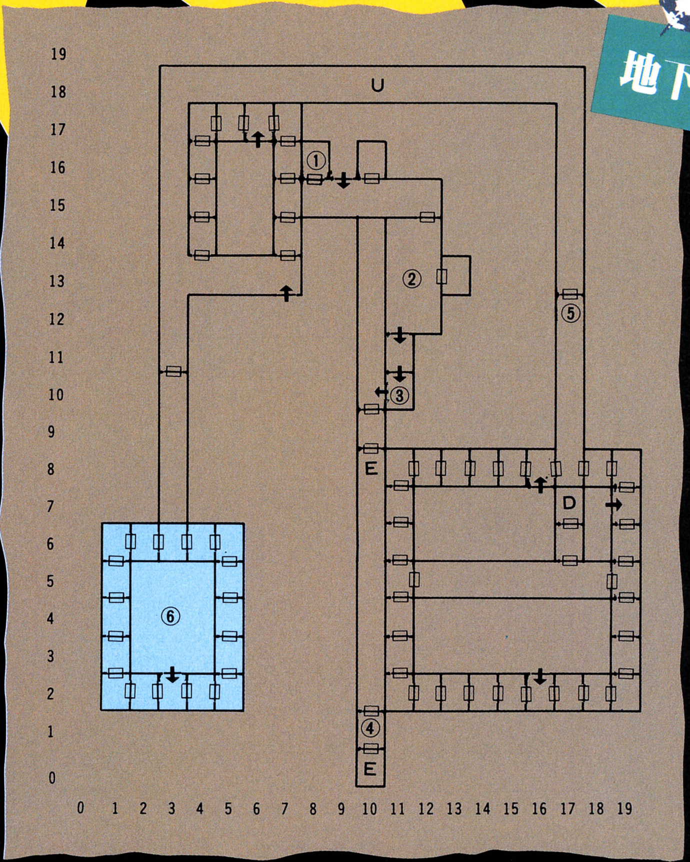
ひえー、それじゃこのオバンのロードを鍛えるために、またマーフィーズゴーストと戦うのかあ！

地下3階



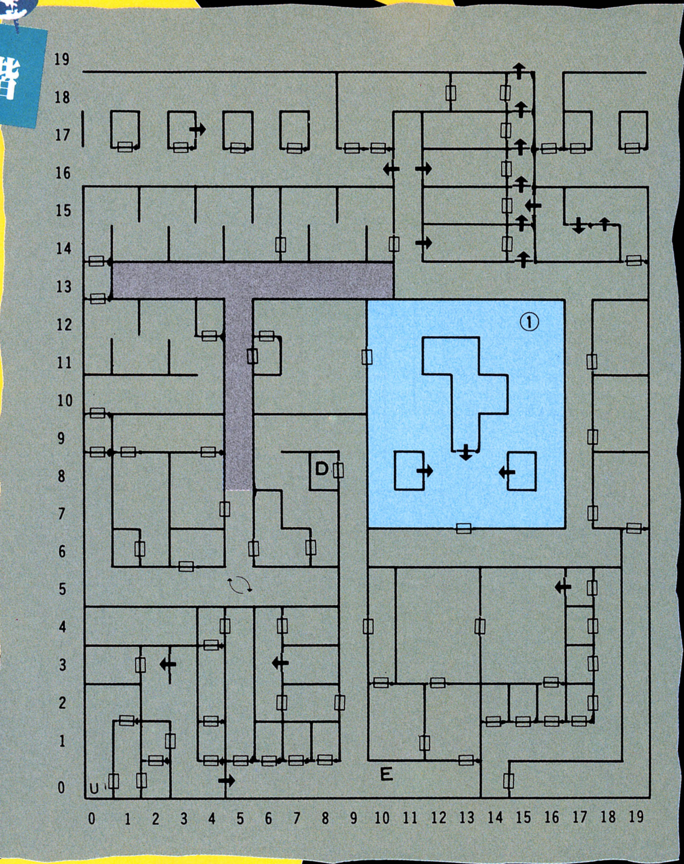
この階は最初のヤマだね。ごらんのように同じような部屋が並んでるし、回転する床やトラップがあるから、なかなか地図がつくりにくい。しかも敵はだんだん強力になってくるから大変だ。ところで①のブロックへ入ると、もとの3階には出ることができないからね。

地下4階



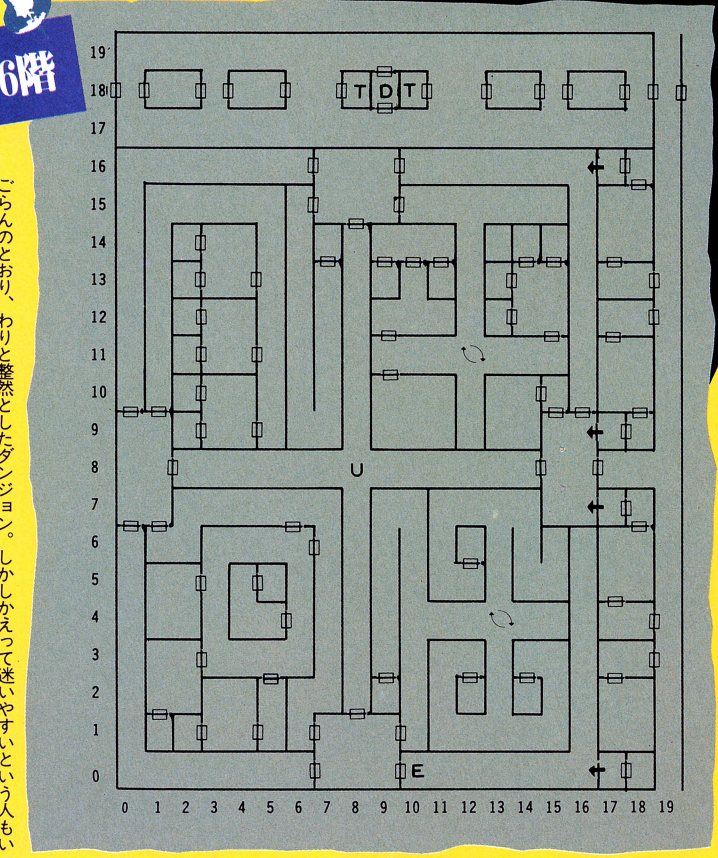
①は財宝庫だけどロクなものはない。②がコントロールセンター。ここでの戦いに勝つと③でブルーリボンをもらって、④のところを通れるようになるんだ。⑤のところは熊の彫像がないと通れない。⑥のブロックはテレポートする以外に出る方法がないんだぞ。

地下5階



この階はきちんとマッピングすれば、さしてむずかしくはない。ダークエリアも狭いからまさか迷う人はいないだろうね。だけど要注意なのが①のブロック。ここでは魔法がきかないし、しかもいちどここに入ると、そのあとは魔法が使えなくなっちゃうんだぞ。

地下6階



ごらんのとおり、わりと整然としたダンジョン。しかしかえって迷いやすいという人もいるんじゃないかな。とくに注目すべきポイントもないんだけど、あちこちに小部屋があるから、宝の箱とマジックアイテムを求めてすみずみまで冒険をしてみよう。

エビルが怖くてができるか！

なんとかコントロールセンターを襲って、ブルーリボンを手に入れたんだけれど、それからまたひと騒動起こるんだから、『ウィザードリィ』にトラブルはつきないもんだ。あるときロードス島６人組をパーティに編成しようとしたら、あれ、組めないじゃないか。

「どうしたの」

やれやれ、先生がまたうれしそうにやって来たよ。

「うちのロードス島組がパーティに組めないんです」

「アライメントがちがうんじゃない」

「みんなGOODかNEUTRALですよ」

「ほんとうかい？」

おかしいな、確認してみたらディードリットがEVILに変わっている！

「ど、どうしたんだろう？」

「ディードリットはフレンドリーなモンスターと戦ったことはないかい？」

「フレンドリーなモンスター？　ああ、そういえばこのあいだ、３階のピットに落ちまくりながらがんばってたときに、そんなのが出てきましたね。ふだんは許してやるんだけど、あのときは眠かったからつい」

「バッサリやっちまったわけか」

「まずいんですか？」

「そういうことをやると、ごらんのとおりだよ」

ひえー、GOODがフレンドリーな怪物と戦うとEVILに、反対にEVILがフレンドリーな怪物と戦わないとGOODになることがあるんだって。そんな、サギだ、だってぼくのところには、ほかにEVILのキャラクターはいないんだぞ。

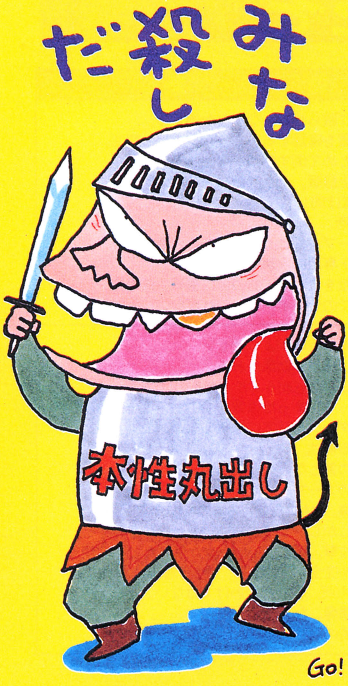
「先生、なんかいい方法はありませんか。せっかくロードにまでしたディードリットが使えないのは困りますよ」

「うーん、いまさらEVILを育てても遅いしなあ。そうだ、これからはフレンドリーをみなごろしにして、全員をEVILに変えちゃったら」

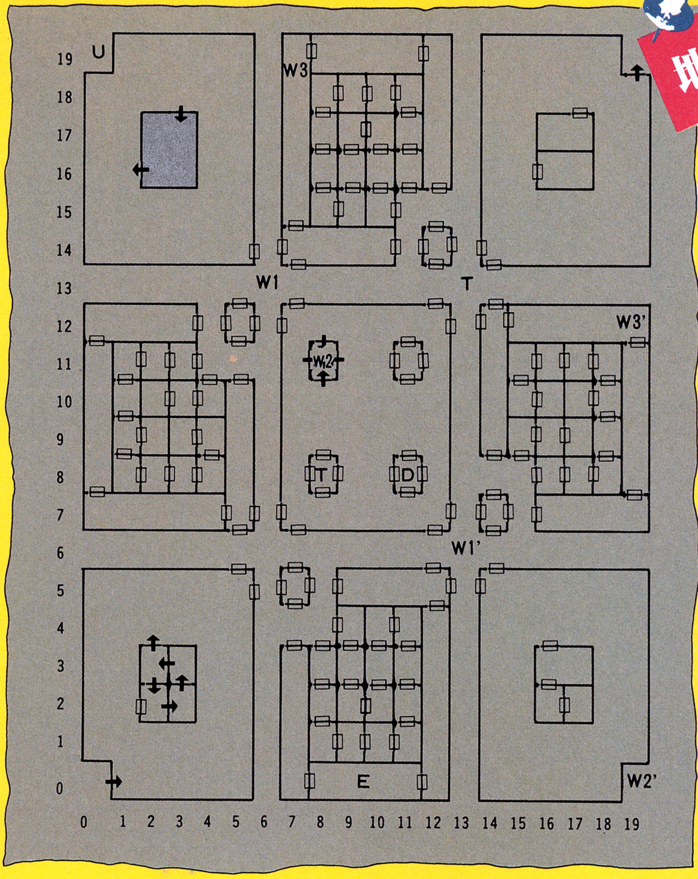
まったくとんでもないことを教える先生だよ。そんなわけでぼくのダンジョンの中では、それからしばらくフレンドリーの怪物の大虐殺が続いたのだ。

『ウィザードリィ』なんてね

さてしばらくたつと、ぼくのパーティはみんなEVILになっちゃった。
「やれやれ、先生のいったとおりに、みんなをなんとかEVILにしましたよ。でもどうしてもならないキャラクターもいるんですよね」
「そうだろうな。あのアラインメントが変わるのは、じつはそのキャラクターの本性が現れるからだ、といわれているんだ。本性がGOODのやつは変わらないのさ。どれどれ、やっぱりロードス島組も、コンプティークの関係者もみんなEVILになってしまったか」
「でも、ぼくがやったら、いちばん最初にEVILになったのは、くろちゃんというキャラクターでしたよ！」
「うぉっほん、あー、キミ、べつな説もあるんだ。フレンドリーを攻撃してすぐにEVILになるのは、素直な性格のもち主なんだ。さんざんフレンドリーを殺しても、まだ自分がGOODだといっているやつこそ偽善者なんだな」
なんか変だけどまあいいや、さすがにぼくのキャラクターたちもずいぶんと成長したし、いよいよ地底の奥深くもぐってみようっと。

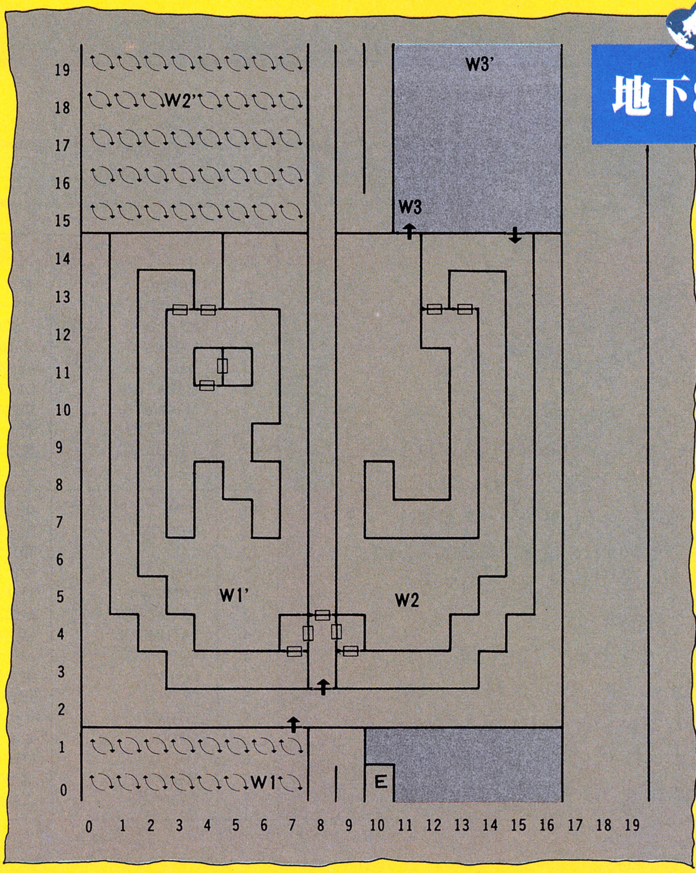


地下7階



ここはポイントとなるところがワープになってるから、なかなかむずかしい階なんだ。とくに十字路のまん中のワープは困りもの。飛ばされてもわからないんで、そのまま歩いていってトラップにドスン、なんてことがあるから気をつけよう。

地下8階



階段で降りると回転床の部屋に出て、ここから抜け出すのはひと苦労。しかも昇りの階段はないんだから、階段で来るよりエレベーターを使ったほうがいいよ。それを除けばさしてむずかしくない階だけど、デーモンやナイトストーカーに気をつけよう。

れれっ、ワードナめ、どこにいるんだァ？

そして5階、6階、7階、8階、9階と降りてきたけど、さすがにぼくの育てたキャラクターたちは強い、強い。少しくらい道に迷っても、とにかく体力でカバーしちゃうんだ。それに、だんだんアイテムもいいのが出てくるようになってきた。いまは、みんな剣や防具は＋１ばかりなったし、＋２がつくのもけっこうある。杖、護符、指輪などもかなり拾ったから、盗賊の功績も馬鹿にはできないね。

10階への階段が見つからないので、しばらく９階でアイテムあさりをしていたら、とつぜんシュートに落ちちゃった。でもそのときは魔法も少なかったから、ワードナのメッセージにびびって城に逃げ帰ったんだ。

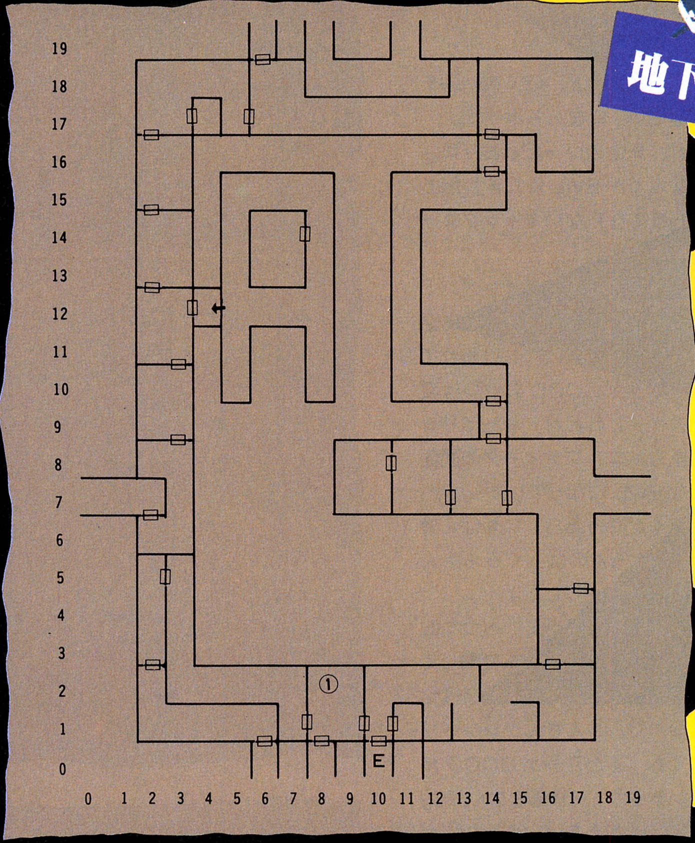
「先生、あそこでいいんですか？」

「そうか、キミもやっとクライマックスまで来たのか。がんばりなさい」

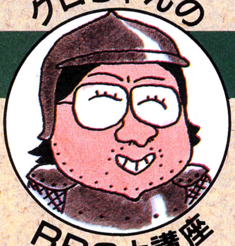
そういわれちゃ、あとにはひけない。もっともあとにひいてたら、いつまでたってもゲームは終わらない。よーし、ワードナめ、首を洗って待ってろよ。

さていよいよ最後の大冒険、になる

地下9階



この階は『ウィザードリィ』の後半のヤマだ。強くなったキャラクターはこの階を何回もぐるぐるまわらせて、強力なマジックアイテムを集めさせよう。ワードナーと戦うにはできるだけよい装備が欲しいからね。そして準備ができたら、①のシュートから10階へ。



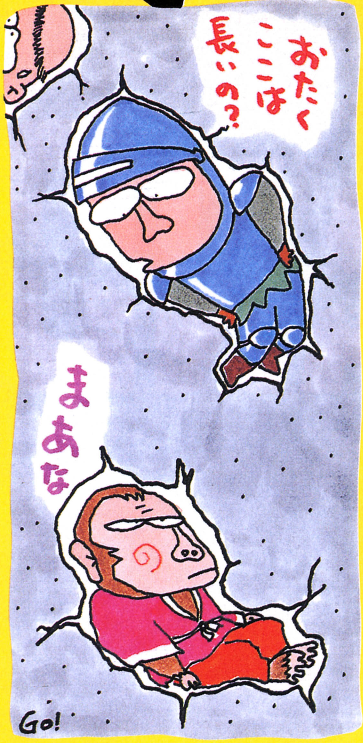
クロちゃんのRPG大講座

この魔法は重要だぞ

そーか、魔法の話なら、いくらでもいいたいことがあるぞ。なにしろ魔法はRPGの華だからね。魔法には２種類あって、魔法使いの魔法は戦闘で敵を倒し、僧侶の魔法は味方を守ったり、ケガを治したりするってことは常識だよ。

さて『ウィザードリィ』の魔法も、このオーソドックスなパターンで構成されてるんだ。なにい、もうページがないって。しかたがない、魔法の内容は表のほうを見てくれー！

使用者	レベル	名　称	効　果
MAGE	1	KATINO	敵を１グループ眠らせる。なかなか使える。
	1	DUMAPIC	パーティの位置を確認する。マッピング用の魔法。
	3	MAHALITO	１グループまとめて倒す便利な魔法。
	4	LAHALITO	MAHALITOの上級版。
	4	DALTO	LAHALITOとほぼ同じ。
	5	MADALTO	DALTOの強力版。
	5	MAKANITO	複数の敵グループをまとめて退治する。毒ガス。
	6	LAKANITO	対ジャイアント専用の攻撃魔法。
	7	TILTOWAIT	魔法の王者。敵をまとめてあの世に送る。核爆発。
	7	MALOR	ダンジョン内でのテレポート。これがないと勝てない。
PRIEST	1	DIOS	傷の治療。効果は低いがよく使う。
	2	MONTINO	敵を黙らせる。意外に効果がある。
	2	CALFO	箱のワナを探る。まちがうこともあるのは愛敬。
	3	DIALKO	マヒしたり眠ってしまった味方を治す。
	3	LOMILWA	灯り。しかしダークエリアには勝てない。
	3	LATUMAPIC	敵の正体を探る魔法。
	4	LATUMOFIS	毒消し。序盤の鍵となる重要な魔法。
	4	MAPORFIC	パーティ全体のアーマークラスをよくする魔法。
	5	DIALMA	強力な傷の治療。MADIを覚えるまでのつなぎ魔法。
	5	DI	死者の復活。しかしかならず成功するとはかぎらない。
	5	LITOKAN	１グループを攻撃。魔法使いの呪文が切れたときに使う。
	6	MADI	キャラクターを完全に治療する。中盤の重要な魔法。
	6	LOSTO	LITOKANの強力版。使わないわけではない。
	7	MALIKTO	僧侶の小型核爆発。たまに使う。
	7	KADORTO	より強力な死者の復活。しかしそれでも失敗はある。



はずだったのに、こいつがすんなり終わらなかった。10階は敵も強いけど、それよりも妙なところにワープがあって、すぐにシュートで落ちてきたところに戻されちゃうんだ。

しかしどうどうめぐりにもめげず、怪物を倒しながら進んでいたら、なんと盗賊が箱を開けそこなっちゃった。でもワナがテレポーターだから、さてどこに行くのかなー、なんて気楽に見てたら、後ろで見ていたクロ先生が突然リセットをかけちゃった。

「あれっ、先生困りますね。まだゲームしてるんですよ」

「キミも英語は弱いね。キミのパーティは岩の中に飛ばされるところだったんだぞ！」

「えっ、岩。そういえばROCKがどうのこうのって書いてありましたね。ぼくはまた音楽の話かと思った」

「そんならいいけどね。岩の中に飛ばされたキャラクターは、二度と帰ってこないんだぞ」

「えっ、死体の回収もできないの？」

「ああ、ロストになっちゃうんだよ」

うひゃー、そんなこととは知らず、先生申し訳ありません。あなたさまはうちのパーティの命の恩人ですだ。

「こんど立ち上げると、キャンプから始まるからね。がんばれよ」

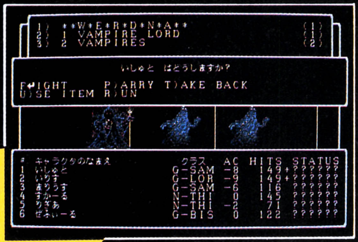
そうか、九死に一生を得たからには、うちのパーティはワードナなんぞにゃ負けねえぜ。ぼくは10階をどんどん進んでいった。そしてついに、めざすワードナの部屋の前に出たぞ。

ワードナとその部下のバンパイヤロードは強かったけど、どっこいこちらだって鍛えぬかれたヒーローばかりだ。激戦の末にワードナは倒れ、アミュレットはついにぼくの物になった。

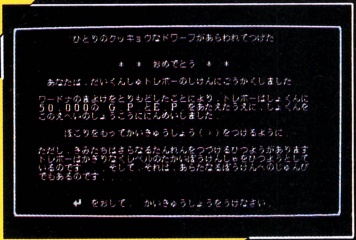
最初は2、3回でクリヤなんていってたけど、それどころか20人のキャラクターを必死で成長させて、やっとの思いでゴールにたどりついたのだ。うーん、『ウィザードリィ』はいいゲームだ、これでおしまいなのが残念だ、なんて感慨にひたってたら、なんと最後のどんでんがえしがぼくのパーティを待ってたんですねー。

ワードナの部屋から出るには、なんと『＊＊＊』の呪文をとなえないとだめなんだ。ところがうちの魔法使いは、戦闘中に呪文を全部使い終えちゃった。あと城に帰る方法としては僧侶の呪文がひとつあるんだけど、そいつを使うともち物が全部なくなっちゃう。つまりワードナのアミュレットをもち帰ることができないんだ！

しかしいくら考えても、ほかにいい方法はなかったから、ぼくは泣きながら僧侶に『LOKTOFEIT』をとなえさせて、もってるアイテムを全部失って城に帰ったんだ。だからぼくのパーティはいまでもダンジョンの中を、失われたアイテムを探し集めているんだ。

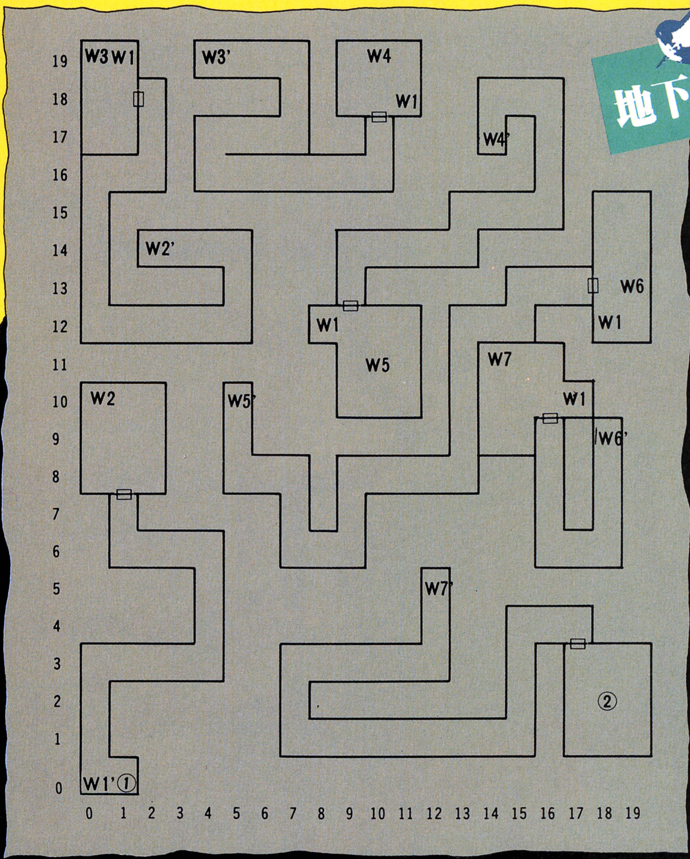


▲ワードナとついに対決だ。ここまでつもりにつもったウラミを晴らしてくれるわい！

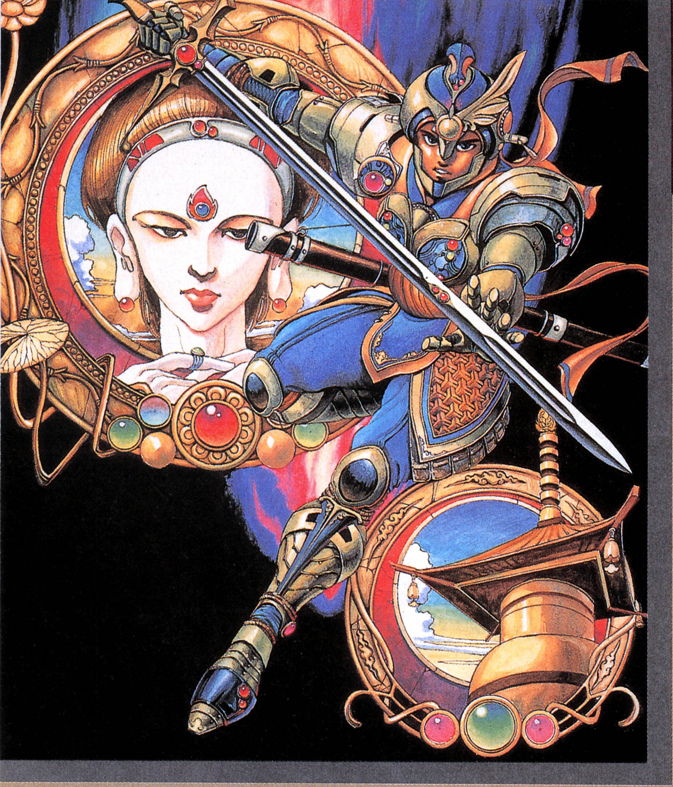


▲ワードナを倒して帰ってくると、こんなメッセージが出るんだ。ボクも早く見たいなァ

地下10階



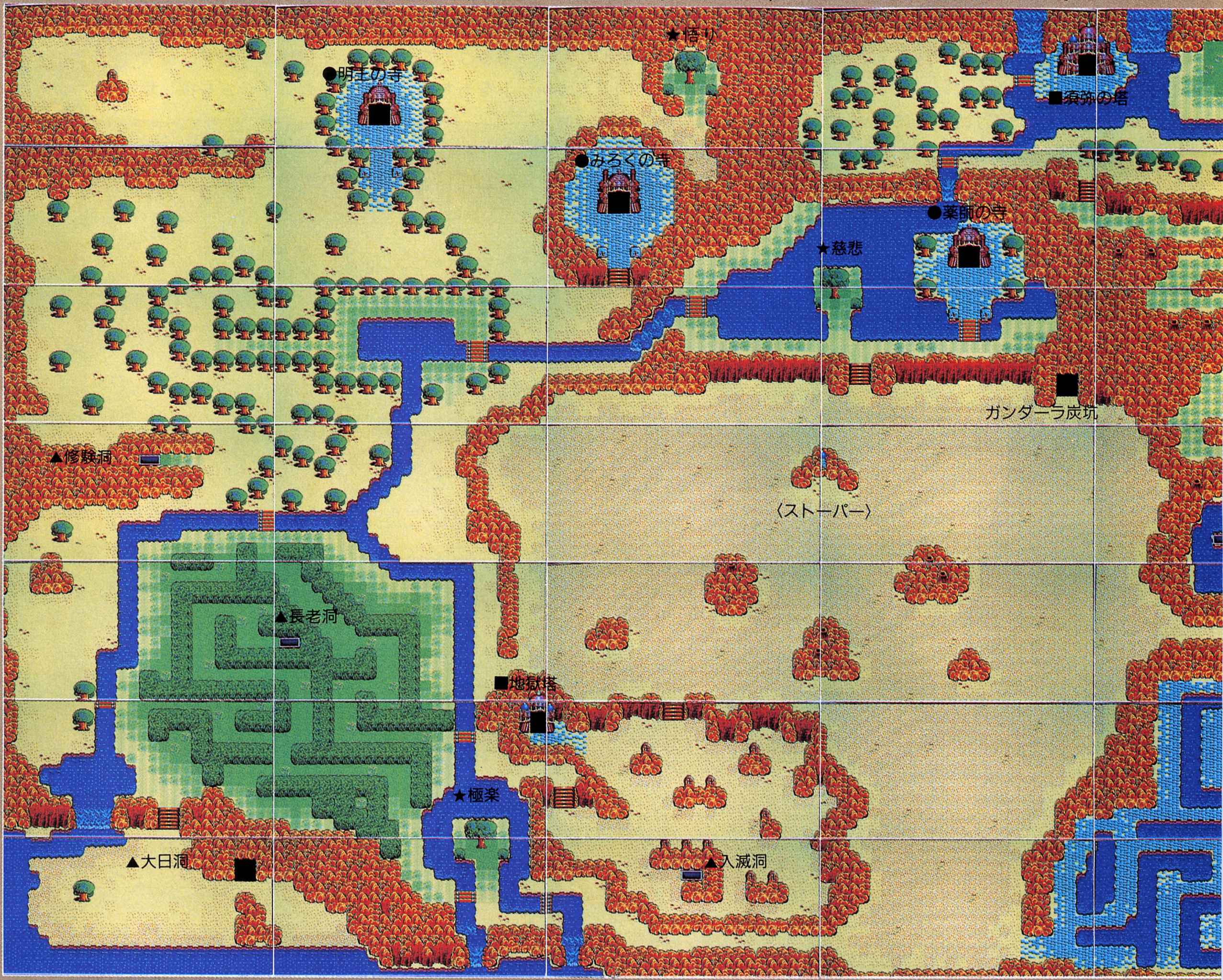
ここが宿敵ワードナのいる階だ。でもワードナを守る怪物と、少なくとも6回は戦わなくちゃならないから、もし途中でひどいダメージを受けたら、①から城へ帰還してもういちどチャレンジ。うまく②のワードナの部屋にたどりついたら、いよいよ最後の決戦だぞ。



GAND

"聖地ガンダーラ"
シッダールよ、
平和を取りもどせ

人間界 人間界は下のようになっている。菩提樹の木は★印がついたもの。●は寺、■は塔、▲は洞窟をそれぞれ表している。その詳細について（どれがどんな意味を持っているか）はまだ教え・ら・れ・な・い・のだ！

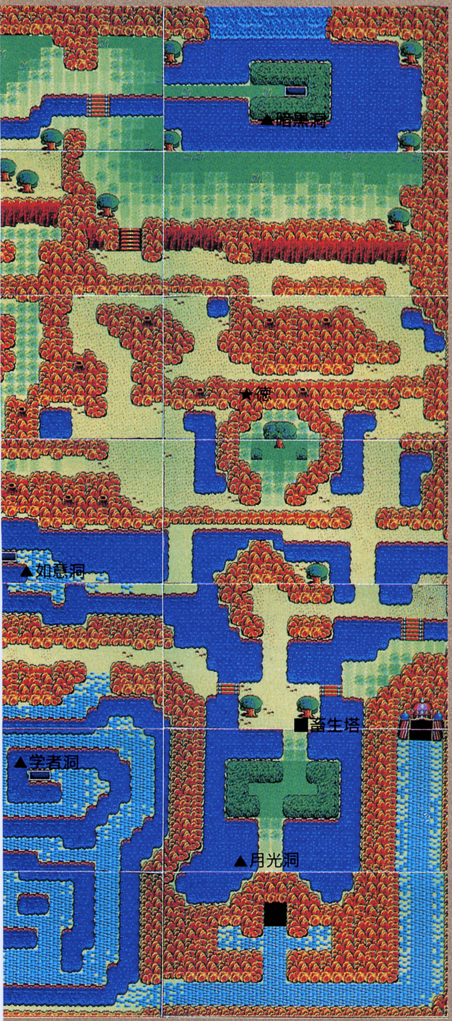


RPG大特集

ガンダーラ



邪神に支配されてしまった6つの世界。阿弥陀如来の命を受け、この世にふたたび平和を取りもどすために邪神にたちむかう主人公シッタール。エニックスから発売になる仏界RPG『ガンダーラ』は、エキゾチックムードのちょっと変わったゲーム。人間界のポイントをバッチリ見せちゃおう！



このゲームの名前が『ガンダーラ』であると聞いて、♬ガンダーラ〜ガンダーラ〜愛の都ガンダーラ→ゴダイゴ→モンキーマジック→西遊記→故夏目雅子なんて考えて、頭の中を言葉がころがったボクはやっぱりオジンかなあ？

えっ、そうだって。そうかよー、いつかみんなもそういう時が来るんだぜ。そんなこと言うんなら、もうゲームの新しい情報を教えてやらない、と言いたいとこだけど、本当はエニックスから産地直送の発売直前情報を仕入れてきたから、ばっちり紹介しちゃうぜ。

ストーリーは前号でさっと話したけど、もう一度おさらいすると……。

その昔、世界は邪神によって支配されていたんだけど、仏陀、つまりお釈迦様が現れて、その力で平和になった。でも、仏陀が没して1000年もたつと、さすがにその力も弱くなり、6つの世界で邪神が復活して、世界は悪と荒廃だらけ（コンプティークの編集部みたい）になってしまった。で、それをもう一度平和にする使命を託された第2の仏陀がシッタール、つまりキミだ。

ゲームはリアルタイムのRPGで、人間、地獄、餓鬼、畜生、阿修羅、天上の6つの面があり、順番にクリアしていく。このクリアの方法というのがちょっと変わってて、各世界の中心にあるストーパー（仏舎利塔）に邪神から取りもどした仏舎利壺を納めると、その世界の邪神はいなくなり平和になるんだって。そしてその後に、捕えられている「如来」を救い出し、位（大師、明王、菩薩、観音、如来、仏陀）をもらう。ここまでやれば1面（人間界）クリアだ。

邪鬼





鬼という字がついているから、やはり鬼の一種かな

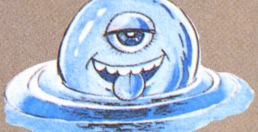
雲鬼

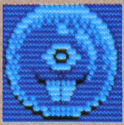




かみなりさんです、ハイ。おへそに注意しましょう

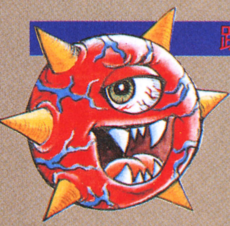
シャボン

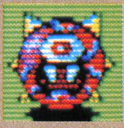




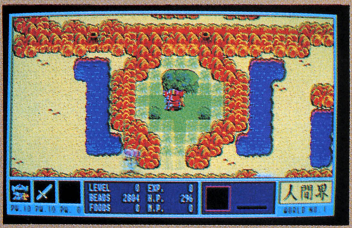
池からボワーンと飛び出してきて、しずくで攻撃する

跳鬼





いがぐりのようだけども、ころころはねまわります

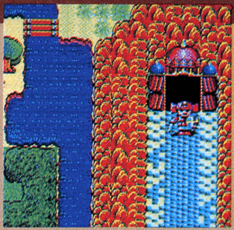


▲菩提樹の下でお祈りするとＨＰが回復するのだ

<ruby>降魔剣<rt>こうまのけん</rt></ruby>、邪神の命を浄化せよ!!

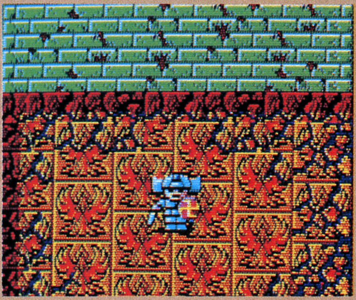


▲地獄界へ向かうシッタール



◀ここは畜生塔の入口▶畜生塔の中には畜生界に行く道がある。でも、位を上げておかないと、行ってもなーんもできないから、注意してね



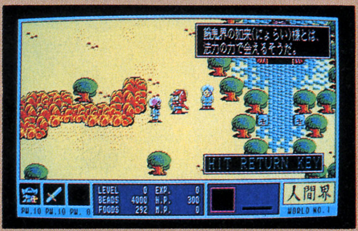


▲ダンジョンの中。入口には簡単にもどれる

ゲームは、まず人間界から始まるんだけど、この面はとても重要な面だ。なぜかっていうと、情報や基本アイテムの宝庫だから。ここをクリアしないと、話はウンともスンとも先に進まないわけだ。エニックスさんも、人間界はあまり手のかからないように作った、と言ってたから、がんばろう！

前ページのマップを見てください。6×7＝42というなかなかの世界でしょ。この左上のところにシッタールが現れるんだけど、すでに邪神はうようよいる。まずは手近なやつからやっつけ……おっと、このゲームは仏教をベースにしてるからモンスターのことを“邪神”それらを倒すことを“折伏（しゃくぶく）する”と言うんだっけ。

シッタールは、最初は剣とヨロイ、食料とBEADSを持っている。ちなみにこのBEADSというのはお金のかわりで、これでアイテムを買ったりできるんだ。でも、最初はそんなとこどこにあるかわからないから、邪神をやっつける、じゃなかった折伏してみよう。そうすると、なんか表示が出てくるでしょ。これで手に入るものは、食料、BEADS、HP（体力）の３つとEX（経験値）。もちろん経験値が増えれば、レベル（位とはちがうから注意）が上がって、体力が増える。



▲人間界を平和にするとこんな画面

邪神とわたりあったり、食料がなくなると、体力はどんどん減ってしまう。もちろん０になれば、墓が建ってゲームオーバー、なんとかして回復しなくては。うーん、困った時の仏だのみ!? 菩提樹の下で祈ってみよう。どうだ、そうすると体力はみるみる回復するぞ。えっ、どれがその木かわからないって。マップを見るとひときわ大きな木がいくつかあるだろ（★印のついてるところ）、それがそうだよ。

ところで、これで安心、仏様ありがとう。なんて言っているキミ、あまいよ！ BEADSが減っているのに気がついたかな？ そう、仏様にお布施（お金）をあげないとダメ。シビアなのだ。

さて、ここまではだれでもできる。でも、そこらへんの邪神を折伏するだけじゃ、レベルがあがって体力は増えてもただのデブになるだけだ。ここでセーブして、少し歩き回ってみよう。ゲームの目的は仏舎利壺を探すことだっていうことを忘れちゃいかんね。

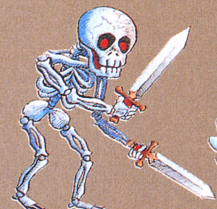
地図にあるとおり、この人間界にはお寺や塔、洞窟がぎょうさんある。この中に怖がらずに入ってみよう。そうするといろんな人や仏様に会えるぞ。というのも邪神に追いやられた人間たちは、みんなこういうところに逃げこんだからだ。だから、この中でいろいろなアイテムを買ったり、手に入れたりすることができるんだ。お寺では、安置されている仏様が、情報やアイテムをくれるからお得だよ。もちろん、中にはキーがないと入れないところや、他の世界になっているものもあるので、チェックを忘れずに！

そうこうしているうちに、レベルも上がり、アイテムもそろってくる。そうなったら、この人間界にひとつだけあるダンジョンを探しだして入ってみよう。実はここに、邪神の中でもとてつもなく強いやつがいるから、これを折伏するとあるものが手に入るはず。

仏舎利壺をストーパーにもどすと、世界は平和を取りもどす。そうなると、地上に人間がもどって来るだずだ。ネッ、みんな歩いているでしょ。これで終りと思っちゃダメ。今度はかたっぱしから歩いている人に話しかけてみよう。そーら、返事をしてくれるはずだ（どことなくドラクエに似ている）。こうしていろいろな情報を集めてみれば、まだ入れるところや手に入れられるものがあるはずでっせ。



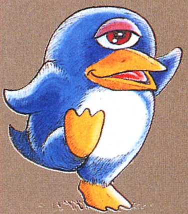
▲独楽骨鬼：クルクルまわる骨です



▲骨剣士：早い話がスケルトン

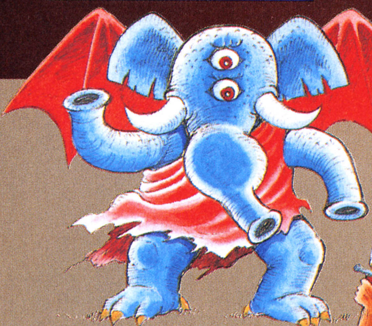


▲跳羽鬼：ピョコピョコ跳ねまわる



▲変菌鬼：字は難しいけど、実はペンギン

歓喜天







阿修羅王

▲これが畜生界のボスこと歓喜天です。どう見ても象さんですね。各界のボスはダンジョンの中に住んでいます、念のため

◀ウヒャー、こいつってメドゥーサの親戚みたいだね。これが阿修羅界の親分です。そうとうしんどそうな邪神です

アイテムショップの情報はこれだ!

ＲＰＧのおもしろさのひとつには、アイテム集めにあーる。ちょこっと紹介してみよう。

まず、ゲームを始めたらすぐに見つけたいのは、法力のある指輪だ。これを使うと邪神の動きを止めることができるから、折伏するときにとても便利。これはどこかにある寺院でもらえるよ。

ダンジョンに入るときに必要なのが、月光石というもの。暗いところでランプの役目をするもので、これがないとダンジョンに入ってもまっ暗で、右も左もわからない。使っているとなくなっちゃうから、いくつか持って行きたいね。地下ショップで売ってるから、ぜひ買っておこう。

地下ショップといえば、変わってるのは炭抗だね。ここで手に入れられるのは、なんとBEADS。でも、そのためにはツルハシをふるって石炭堀をしなくてはならない。これで、体力が減ってしまうんだけど、主人公が一所懸命働く姿は感動もんだね。

他にも、食料や指輪を使うための法力のもとなんかを売っているショップもあるけど、すべてがそういうものだけじゃないのだ。世界が平和にならないと出てこないものや、“如来”を助けて位をもらわないとくれないものもあるんだぞ。これがなかなかやっかいだから、例をあげておこう。

書物をあるところで見つけて、それを読んでもらおうと学者のところへ持っていくと、「目が弱くて読めない」と言われてしまう。それじゃどうするか。なんと、まず目薬をあげて目を直すんだ。それからじゃないと、書物をあげても意味がないってわけ。

最後にマル秘情報をひとつだけ。洞窟の前にある大岩をどかすのにも、どこかにいる老人に、あるものをあげなくちゃだめなんだ。そうするとその老人があることを教えてくれて……ムニャムニャとなるんだよ。　(文／大場福満)







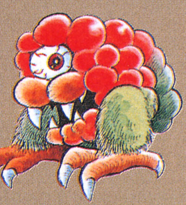




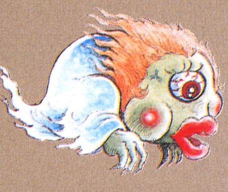




▲手鞠鬼：てまり、です。あまり迫力ないな



▲病巣鬼：グジュグジュしてて気持ちわりー



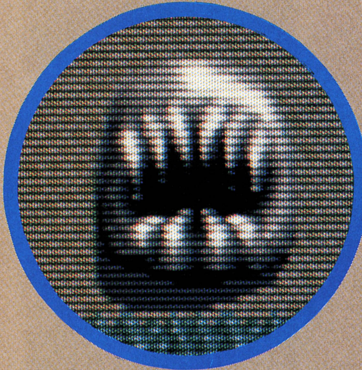
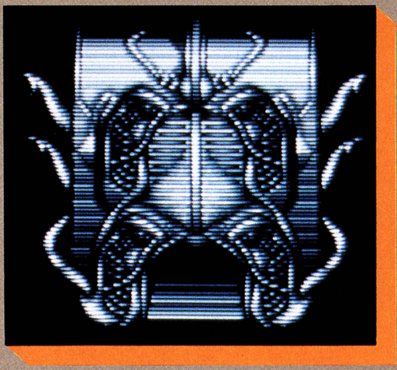
▲風神：これは阿修羅界の邪神です



▲霧天王：同じくこれも阿修羅界にて登場！

●エニックス／☎03-366-4345／ＰＣ-8801シリーズ(2枚組)／7800円／5月28日発売予定

DEATH-FORCE


今、キミをメタリックな世界に誘いこみ……

ことの起こりは、こうだった！

“アース・オブ・ジュエル”。それは地球とは別の世界。ここは、地上とは異なるまったくの別の世界。地球人類が、文明の発展段階で何度となく失敗をくり返してきたように、ここ“アース・オブ・ジュエル”でも同じようなことがくり返されていた。“アース・オブ・ジュエル”のテクノロジーの源流には、生体的、精神的エネルギーの具現化というものがあった。それはまた、意志の具現化をもたらすものでもあるのだが、それは正の意志のみならず、負の意志、つまり、破壊の意志の具現化まで引き起こすことになったのである。人々は、負の意志の具現化である邪神を倒すため、正の意志と闘気を持った戦士を選び、闘神ファントムを駆って、邪神を神々の島に封印したのである。

う～ん、なんという複雑なストーリーなんだ。はっきり言って、この原稿を書くために何度もマニュアルを読んだけど、さ～っぱし理解できんかった。こんな時は、とにかくゲームをスタートしてみる。これが正解のようだね。

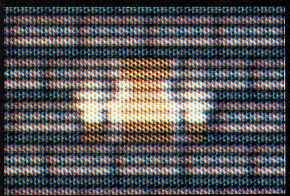
ほ～ら、不気味な音が聞こえてきた。ちなみに、編集部ではこのゲームのためにTTAV40を買いましたッ！



▲サウンドにも注目

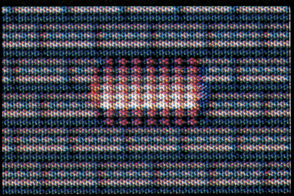
パックを集めろ！

WEAPON



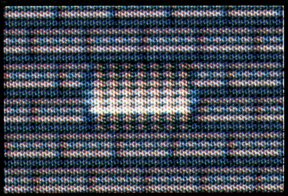
▲ウェポンをパワーアップしてくれる。ぜ～ったい取るべし!!

L-PAC



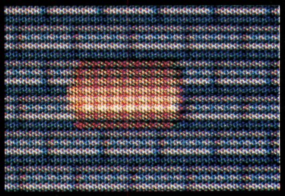
▲LIFEがある程度回 復する。0になるとゲームオーバーだよ～ん！

M-PAC



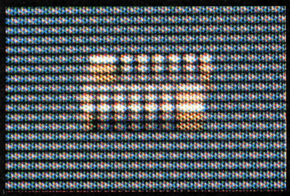
▲駆動エネルギーが増える。これがなくなるとLIFEが減りはじめる

W-PAC



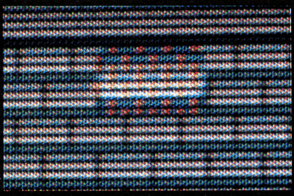
▲攻撃エネルギーをある程度もとにもどす

KEY



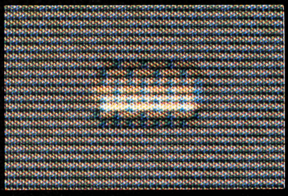
▲これがないと扉が開かない。場合によってはハマル時も……P.51参照

L-MAX



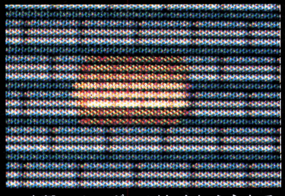
▲LIFEがたくわえられる許容量＝器をアップさせる

M-MAX



▲駆動エネルギーがたくわえられる許容量をアップさせる

W-MAX



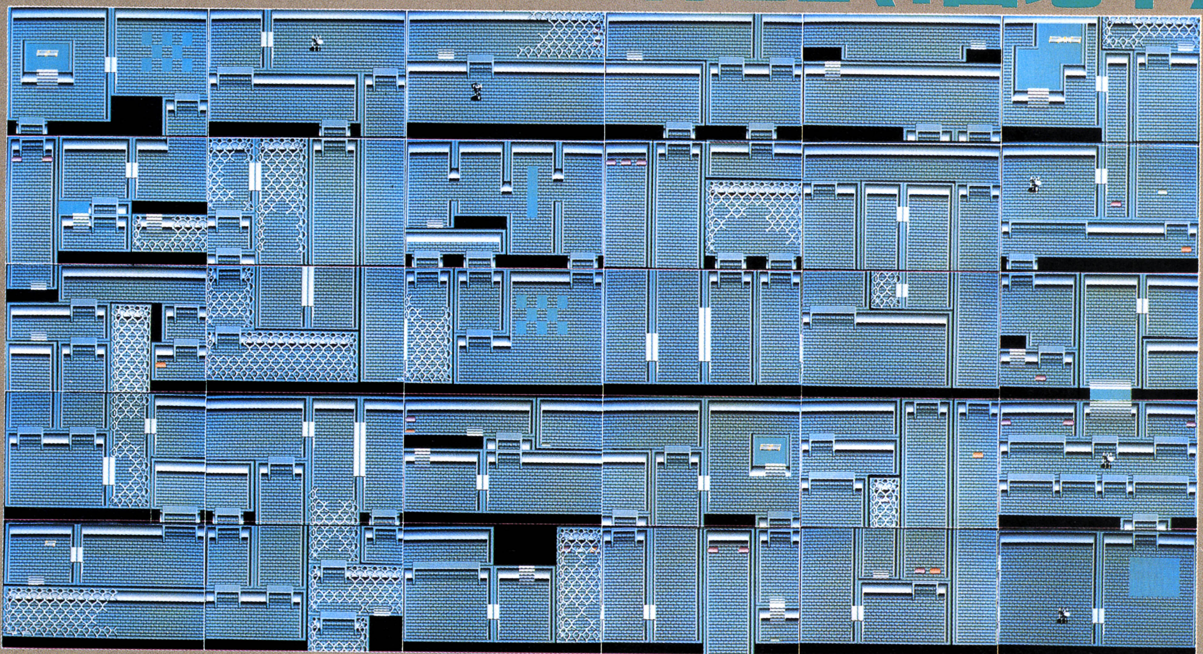
▲攻撃エネルギーがたくわえられる許容量をアップさせる

オリジナリティー抜群のモンスターたち!!

敵キャラクターは、大きくわけて3つに分類できる。小型でPACなどを持たないヤツ。これは、ほとんどどのエリアに行ってもウロウロしている。地上では、めったに攻撃してこないのだが、地下へ降りると人格が変わったように撃ってくる。(人格なんか、あるわけないか)とは言っても、こちらが攻撃をしかけない限り、撃ってこないから ご安心を。(これはエリア1でのお話、エリア2では、こんなことはいっさい通用しないので……)そして、中型で、PACなどを持っている敵。こいつらは、自分の視界からは見なれないヤツが現れると、ジワジワとよってきて攻撃をしかけてくる。たまに、どんかんなヤツもいて、人が目の前を通っているのに、気がつきゃしない。(編集部でも、こうゆう人がいるんだよね)最後に残ったのが、デカキャラ的存在のヤツ。こいつらには、いくつかの出現パターンがある。画面に入ったらすぐ出てくるパターンと、画面上の敵とすべてのPACを取らないと出現しないパターン。もし画面から出れないようであれば、デカキャラが出現する合図だ。隠れたPACを探しまくれ!



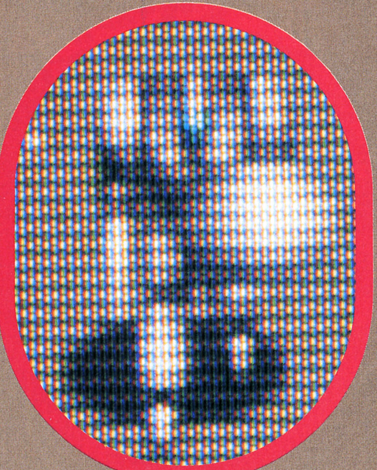
EARTH OF JEWEL〈1面地下〉

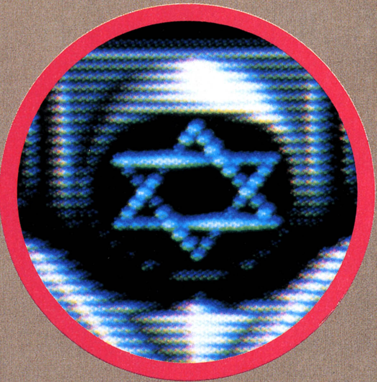


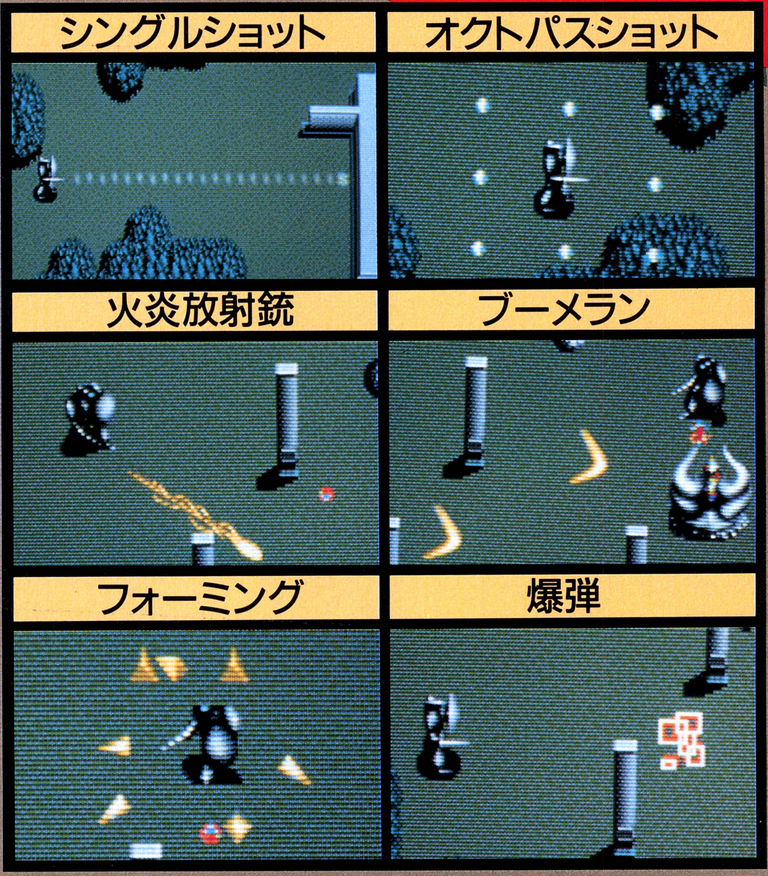
注・モンスターの名前は編集部が命名したものです

ヘキサゴンのパワーが群がる敵を打ち倒す！

WEAPON-PACを取りのがすな！







WEAPON-PAC 回収作戦開始！

うーん、なんて決まっている見出しなんだ。あ、そんなことはどうでもいいか。じゃあ、さっそくウェポンの話をしよう。

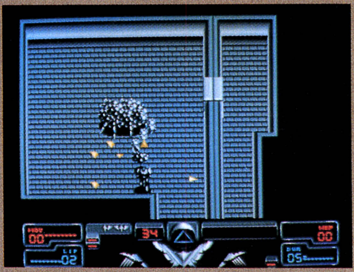
初期状態のプレイヤーは、最初からウェポンを１つだけ持っている。これがシングルショットだ。８方向すべてに撃つことができるが、いっぺんに２方向という芸当ができない。しかし、プレイヤー（人間）の、スペースキーをたたく速さによって、連射ができるのが利点。エネルギーの減りも少ないので、最初のうちは世話になるだろう。

あっ、ウェポンがどうやったら強くなるのかって説明してなかったっけ？　それはね、白地に黄色のPACを取ると、１段階ずつパワーアップされていくんだ。(PACを取ったら、GRAPHキーを押してみよう！)

さあ、続き続き……。１個目のウェポンパックを取ると、オクトパスショットが使えるようになる。(以下、パワーアップする順に説明) これは、方向に関係なく８方向に撃てるが、射程距離が短いのが欠点。さらに、このウェポンに追尾機能がついたのがフォーミング。敵が遠くにいても、勝手に追いかけて、当たってくれちゃうのが利点。その反面、撃ち損じがしばしばある。まして壁の向こう側にいる敵まで追っかけちゃうんだから、ホントにリチギ。（どこがリチギなんだ？）そしてキワメツケはブーメラン。近くにいる敵に、かなりのダメージを与えることができる。２連射できるが、遠くの敵にはまったく無意味。後頭部を“ぱこっ”ってなぐって、帰ってくることしかできない。だいたいこの機械文明の世の中で、ブーメランなんて……。まあ、こんなところでグチっててもしかたないから、次いこ次！

プレイヤーの前に、“魂”が飛んでいるのが火炎放射銃。この魂は三平師匠のだ(ウソ)。近距離の敵にかなり有効。わりと後に出てくるウェポンにしては弱い。そして最後に手に入る爆弾。最強の武器だが、それ相応のエネルギーを消費してしまう。また、この武器に限っては、爆風にまきこまれると、自分自身もダメージをくらってしまう。敵の近くに壁がある時は、特に注意。

さあ、この６つの武器を使いこなし、いかなる敵にでも対応できるようにしておこう。



▲うーん、さすがにキマってる

ワープ、ハマリ、なんでもきなさい！

ハマリやワープの話をする前に、このゲームの仕様を説明しよう。各エリアの地上面と地下面は、まったく同じ広さで、エリア同士が壁をへだてつながっている。ちょうど長方形みたいな感じでね。で、ワープとはどんな意味かと言うと、エリアとエリアをへだてている壁をつきぬけて、別のエリアへ入ってしまうこと。しかも、もどれないような壁をへだててのワープだから、もう大変。前のエリアで封印を3つそろえていなかったら、ゲームを終らせることができなくなるのだ。地下面で、初めて見た画面から別の画面に行くには、勇気が必要だぞ。新しい展開があったら、こまめにセーブするようにしよう。

以上は、地下面でのハマリ。では、地上でもハマるのかと言うと、ハマリます、これが。またまた例をあげて説明しよう。ある画面で条件を満たすと、障害物が出現する。となりの画面へ逃げたら、扉があるのだが敵がいない。持ちあわせのカギもない。もうこうなったらリセットするしかない。(もちろん、カギを持っていれば話は別だ)

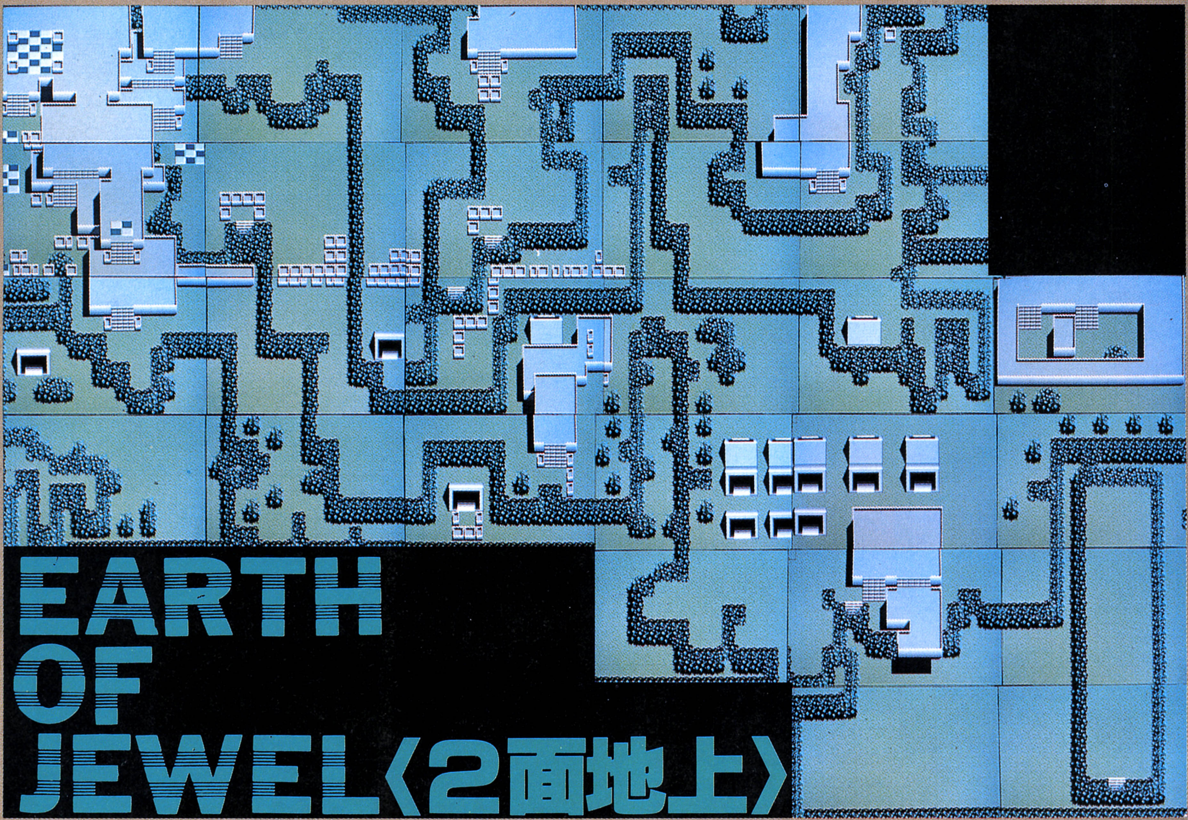
しかし、これはやさしい方のハマリ。もし扉のかわりが、行き止まりだったらどうだろう。まして、その画面でセーブしてしまったらどうなるだろう。まさか！　なんて思っているキミ！　今書いたのは、編集部で実際におこったことなのだ。今からでも遅くない。画面が変わるごとにセーブして、ユーザーディスクは、何枚か予備を作っておこう、おっと、ネームがあまってしまったので、なんか書くなくちゃならないな。じゃあ、『デスフォース』攻略のためのアドバイスをいくつか……。まず、各PACのMAXを集めること。これは難しいようで、意外とカンタン。デカキャラのいる画面ととなりの画面で、デカキャラを倒してPACを取り、この画面から出て、またもどると言うパターンをくり返していれば、すぐにMAXなんかあがっちゃう。弱いデカキャラのいるエリア1の地上でやると、わりと楽にかせげるぞ。また、カギもかなり重要なアイテムの1つだ。しかし、これにも盲点がある。これはすべてのPACに言えることだが、1度PACを取ってとなりの画面に行き、またもどってくると、PACが復活している所がある。これをうまく利用すれば、カギがクサるほど手に入るんだ。(でも、カギは5つまでしか持てないので、あんまりとっちゃうと、ほんとにクサっちゃう) それと、MAXのPACは、ほとんど復活しないので、デカキャラでかせごう。　(文／ポチ丸山)



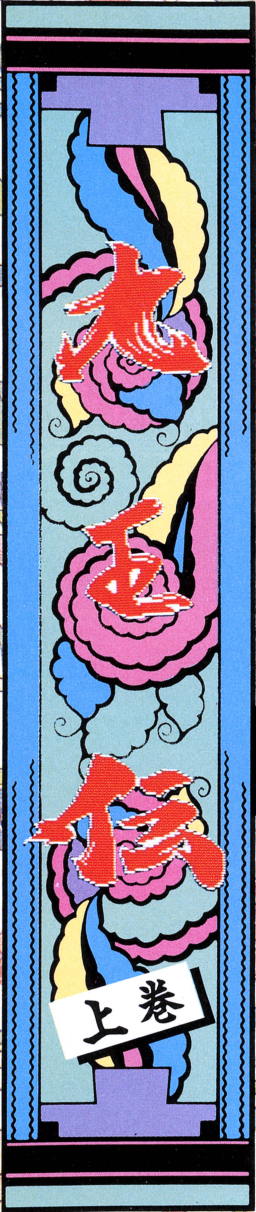
▲これ、実を言うとリバーヒルの電話番号なんだ



▲究極のハマリ部屋「ヤーイ!!　リセットシロ」



●リバーヒルソフト　☎092-771-3217／FM77AV(要専用モニター&2ドライブ)／7800円／発売中



トニオ・Kの妖怪大好き!

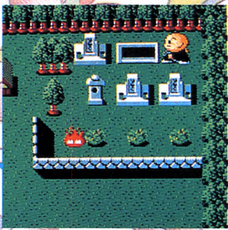
ジャン ジャジャジャ ジャーン

テクノソフトの新作は、大活劇小坊主ゲームの『九玉伝』だ!
伝説の九玉の封印が悪霊王によって破られた。人の世は伝説のとおり、妖怪や魔物が徘徊しはじめる…。
行け"そんねん"、そして"ちんねん"九玉の封印を取り戻せ!

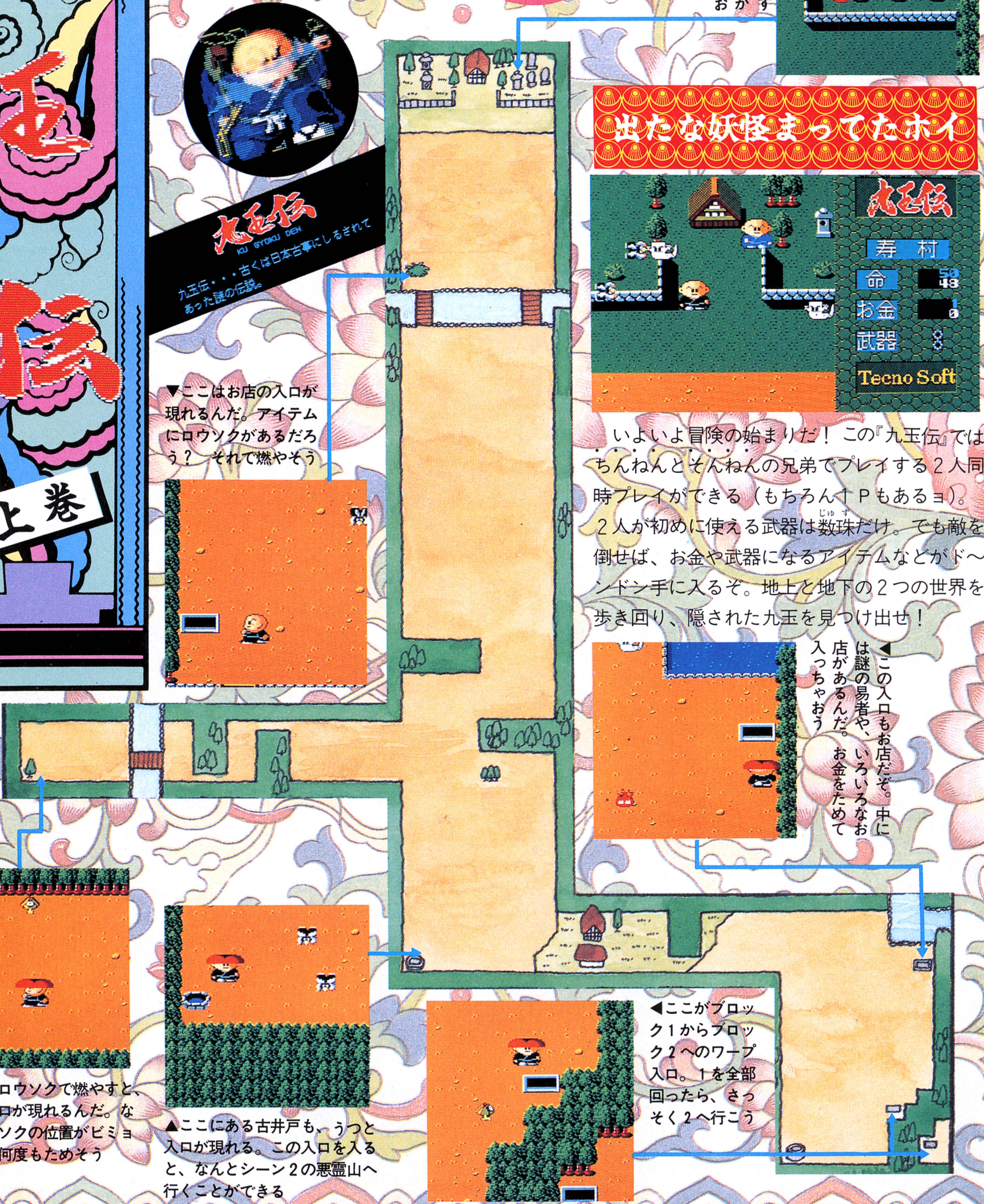


シャキイーン!

ブロック一



▶この墓石をずらすと、地下への入口が現れる。中には、お店があるぞ



出たな妖怪まってたホイ

いよいよ冒険の始まりだ! この『九玉伝』では、ちんねんとそんねんの兄弟でプレイする2人同時プレイができる(もちろん1Pもあるョ)。2人が初めに使える武器は数珠だけ。でも敵を倒せば、お金や武器になるアイテムなどがドーンドン手に入るぞ。地上と地下の2つの世界を歩き回り、隠された九玉を見つけ出せ!

▼ここはお店の入口が現れるんだ。アイテムにロウソクがあるだろう? それで燃やそう

◀この入口もお店だぞ。中には謎の易者や、いろいろなお店があるんだ。お金をためて入っちゃおう

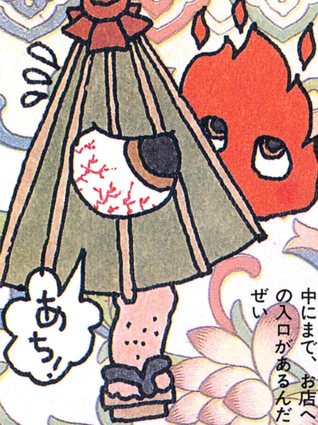
▲この木もロウソクで燃やすと、地下への入口が現れるんだ。なかなかロウソクの位置がビミョ〜だから、何度もためそう

▲ここにある古井戸も、うつと入口が現れる。この入口を入ると、なんとシーン2の悪霊山へ行くことができる

◀ここがブロック1からブロック2へのワープ入口。1を全部回ったら、さっそく2へ行こう

イラスト/福村嘉一/渡辺天留子

ブロック二

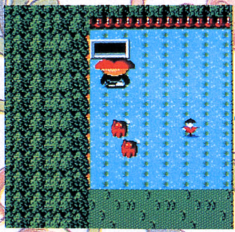




▶ここにある墓石もずらすことができる。もちろん下には、地下への入口がある



▶ここも墓石のトリックが。この中には、九玉のひとつがあるぞ！



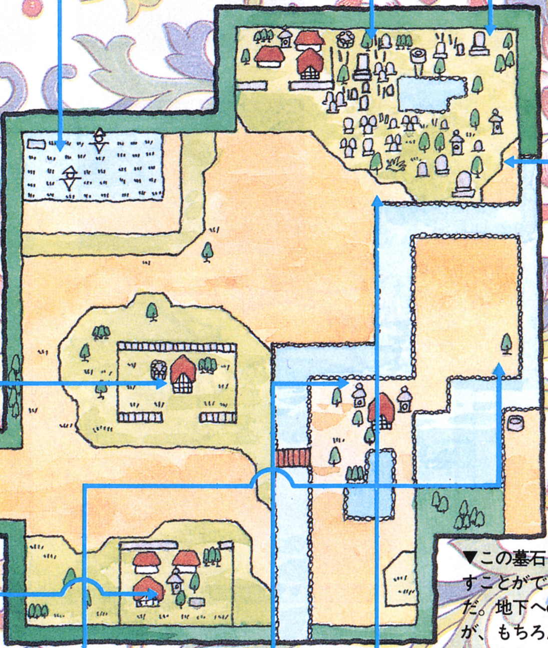
▶こんな田んぼの中にまで、お店への入口があるんだぜい

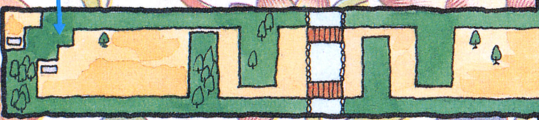


▼下にあるのがワープの出口。上の木は燃やすと入口が現れ、それを使って１へもどれるぞ



▲こういう家の中にも、入れる所があるぞ。この家は、地下とつながっているんだ







▲ここも家の中に入ると、地下迷路へと行くことができる。中にはお店があるぞ



▲ここも地下への入口だぞ。しかし、中は何もないスカだったりして!?



▼この墓石もずらすことができるんだ。地下への入口が、もちろん出てくるんだ

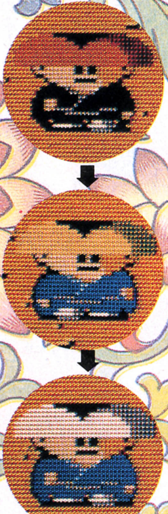


▲ここにある草もブロック１と同じようにロウソクで燃やしてしまおう。入口が出るぞ



▲さあ、ブロック２も全部回ったら、この木をロウソクで燃やしてブロック３へ行こう

みるみるハゲル逆3段法



アイテムのひとつ、編笠を取ろう。これをかぶっていれば、妖怪たちにぶち当ってもダメージを受けることはない、とってもうれしいアイテム。

ただ、この編笠にも耐久力があって、あまり当ってしまうと赤から黄色、そして白くなって最後には元のハゲ頭に戻ってしまうんだヨネ。

このアイテムは、敵を倒してもお店でも、どちらでも手に入るけど、お店で買うと高いので敵から取ろう！



下巻　完全活用！　正しいお店利用法

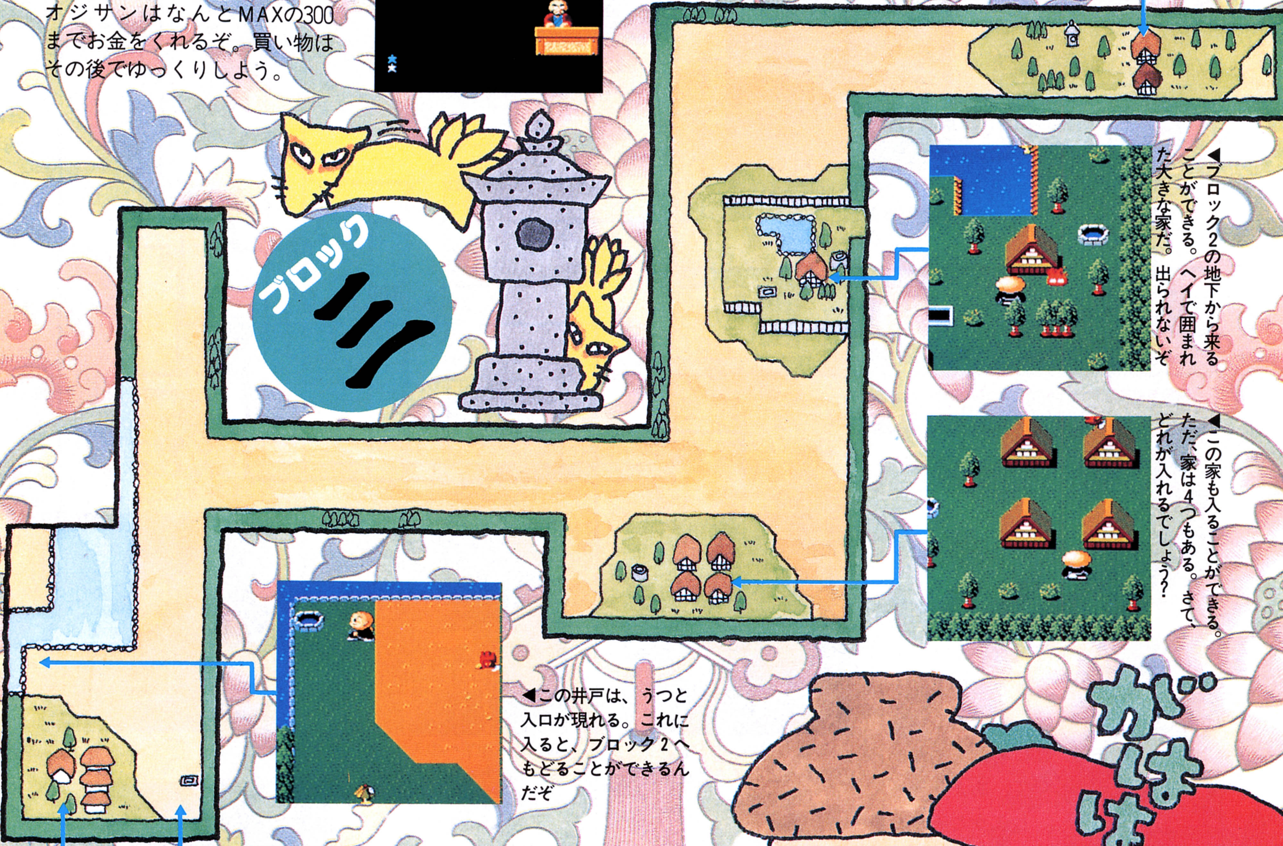
マップのあちら、こちらでお店に入る入口を見つけることができるよネ（まァ、ほとんど地下にあるけど）。このお店、入ると必ず易者が出てくるんだ。でもだまされちゃいけないぞ。1度外へ出て、もう1回入ってみよう、ホラ！　今度は道具屋になっただろう。この調子で何度も出たり入ったりしていると、お店が易者→道具屋→たべもの屋と変わっていき、最後にはアイテムをくれる"あげちゃうオジサン"が出てくるんだ。このオジサンはなんとMAXの300までお金をくれるぞ。買い物はその後でゆっくりしよう。







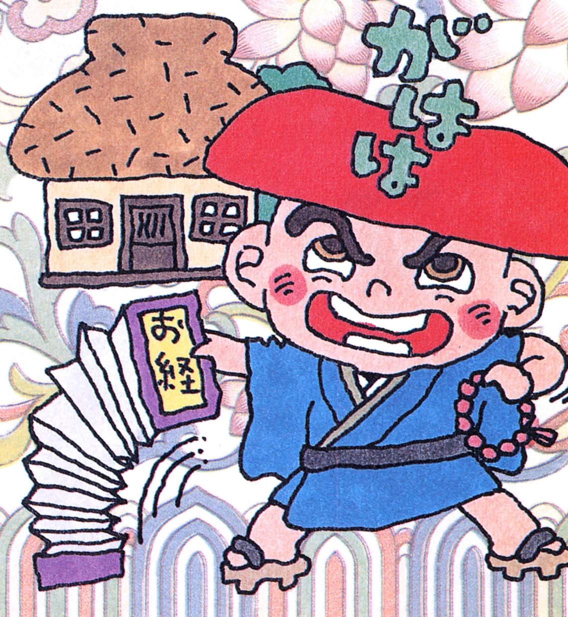
◀ここの家にも入れるんだ。中は地下へつながっている。中にはお店があるぞ



◀ブロック2の地下から来ることができる。ヘイで囲まれた大きな家だ。出られないぞ

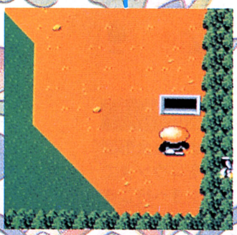
◀この家も入ることができる。ただ、家は4つもある。さて、どれが入れるでしょう？

◀この井戸は、うつと入口が現れる。これに入ると、ブロック2へもどることができるんだぞ





◀この家も入れるぞ。言わずと知れた地下へとつづいているんだよ。ス・カ・かなァ？



◀めずらしく、お店の入口があった。たまには気分を変えてショッピングでもしましょ

アイテムを集めませう！

アイテムには、妖怪や魔物を倒すと出てくる場合と、お店で買う…の、２つの入手方法がある。武器になるモノ、体力を回復するモノなどいろいろある。



▲易者のオジイチャンが、宝物（アイテム）のリストを見せてくれる。使いかたをよ〜く考えて使おう。



▲アイテムの八方弾を取ったぞ！ これを取ると、数珠を８方向に飛げることができるんだ。スッゲェ〜！



▲地下では、アイテムのロウソクやちょうちんがないとなんにも見えないんだ。出口や〜い、どこだァ！

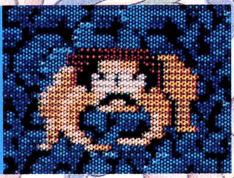


▲ホラ、ロウソクを使うと明るくなったたろ。でも、ロウソクだと時間が決まっているから気をつけよう。

妖怪はたまた魑魅魍魎オンパレード！

悪霊界から出てきた妖怪どもだけど、どいつもこいつもヒョーキンなヤツばかりだ。でも情けは無用だ。まだまだいるぞ〜、どんどん出るぞ〜。

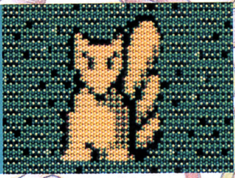
くも男



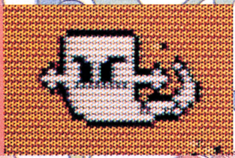
犬男



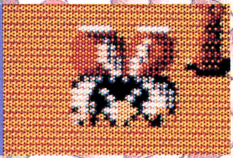
九尾のキツネ



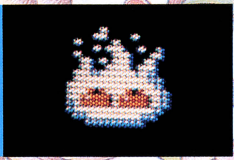
ふわり帯



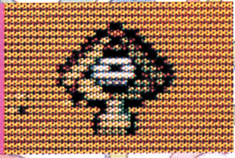
カラス天狗



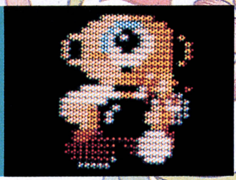
白火

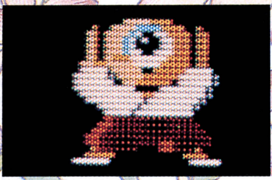


からかさ

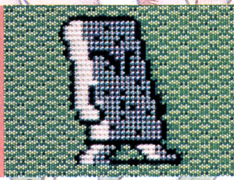


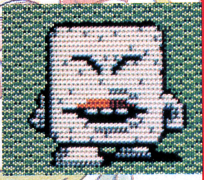
一つ目小僧





かべ男





その他多勢

悪霊山

▼ステージ２の悪霊山。ここにはちょうちんがなければ来ないほうがいい。ここは暗闇の世界だ。







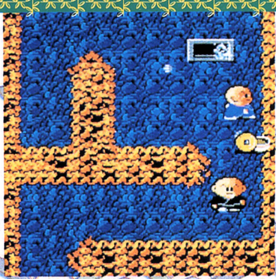


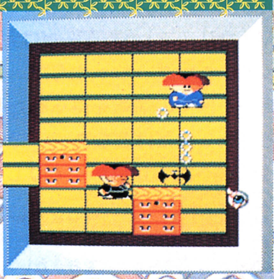
緑ヵ原

▼一面の草原世界は、ステージ３の緑ヵ原だ。緑の草と、青い水のキレイな世界だけど、その中は。











あるところに剣と魔法の国がありました。美しいこの世界は、生命の源“ジュジュ”により支えられ、愛と平和に満ちていました。しかし、いつの頃からか、“ジュジュ”は枯れ始め、地下には邪悪な魔物が現われてしまい、さらに人々の心は殺気立ち荒廃した世界へと変わってしまったのです。そこで、平和な世界をとりもどすために、残り少なくなった“ジュジュ”を求めて冒険の旅へと向かうのでした。RPGにAVGの要素が加わり、各ダンジョン内でいくつかの試練を遂行しないと、レベルアップや次の島へ渡れない…など、謎がいっぱいのこのゲーム、ではチャレンジ!!

長い旅が今から始まる。第一の試練とは？

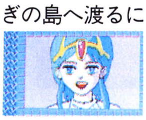


◀この人が長老…でもどこに行けば箱があるの？



◀黄色も緑も好きな色。ボク、悩んでしまうなあ

まずは長老の家にごあいさつ。ここではプレイヤーに力を与えてくれるんだ。しかし、アイテムはひとつもくれないんで、自分の手で探さなくては!! そこで、いきなりダンジョン1に入ってみた。最初は弱いから、こまめにセーブしながら冒険をして、やっとアイテムを入手！ あっそうそう、戦いでHPが減ったら泉で体力が回復できることを教えておこう。しかし、1つ問題がある！ ステイタスの中にはCRM（カリスマ）があるんだけど、泉へ入るとこれが減っちゃうんだ。この値が高いと多くの情報を得られたり、とても有利なんだけどなあ～。さあて、つぎの島へ渡るには……どうしたら??



◀つぎの島へ渡るには、ぜったいに会っておきたい人物だ！

迷宮でアイテムを取れ。秘密がイッパイの島！

つぎの島へ渡ってきたら、ショップや広場があった！ この面ではまず、ダンジョンを歩いて宝箱（アイテム）を集めよう。お金をためないと買い物



◀宝箱が目の前にあるけど、暗くてコワイなあ～



◀広場でジュジュの情報を聞いた。ボクは大丈夫

はできないからね。ともかくここの迷宮には、うれしくなるような物がたくさんあるんだ。だけど、この面のダンジョンからは、敵キャラも相当強くなっているみたいで、ファイトは大ダメージをうけてしまう。だから早くコツをつかんで、上手に戦わなくっちゃネ。それから上の写真でもわかるように、この面のダンジョンは部屋によっては、まっ暗な所がいくつかあるんだ。だから、まずは明るくしてくれるアイテムを探すこと。ともかくこの面では情報収集とアイテム集めがポイント！ そしてEXPも上げ、CRMも増やそうネ。D-3には、うれしいアイテムがあるよ。

SHOP

● 武器屋



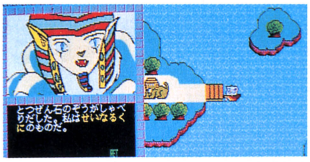
● 魔法屋



ショップは2種類あって、売り買いは自由なんだけど、持っているアイテムの中には買い取ってもらえない物もあるヨ。武器の強さは、売るコマンドでとりあえず確認して、安い方を売ろう。値が高い方が強力に決まってるものネ。また、売り値は買い値の約1／2。

つぎの島では何が待つ？第二の試練とは……

前の島からは橋でつながっているので、ここへ来ることはカンタン。そして海に沿った道には大きなスフィンクスの石像があり、その右のハシケには船が……。ということは、あの船でつぎの島へ移動するのは一目瞭然（いちもくりょうぜん）。ところが、このスフィンクス、道を通してくれないんだよね。やっぱり、ダンジ



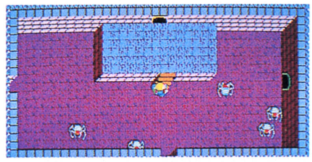
◀キャ〜！ 石の像が話しかけてきた!!

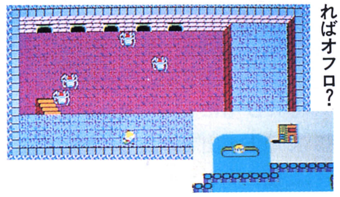
ョンでの試練にヒミツがあるのだ。スフィンクスの石像は、最初は話しかけてさえくれない。このD-3には、いったい何があるんだろう…とにかく、すみずみまで歩かせよう。そして、ある人物と出会えば道が開けるかもね……。


◀ウァ〜カワイイ！でも悲しそう。助けてあげたいなぁ

船で渡って来たところは、広い大陸

ようやく船に乗り、やって来たのがこの場所。広い島で、今まで見たことのない建物がいくつか見うけられる。この島の中には、ダンジョンが3つある。とりあえず、いちばん近いD-4へ入ってみると…敵キャラがイッパイ！


◀これがウワサのクモの迷路ダンジョン

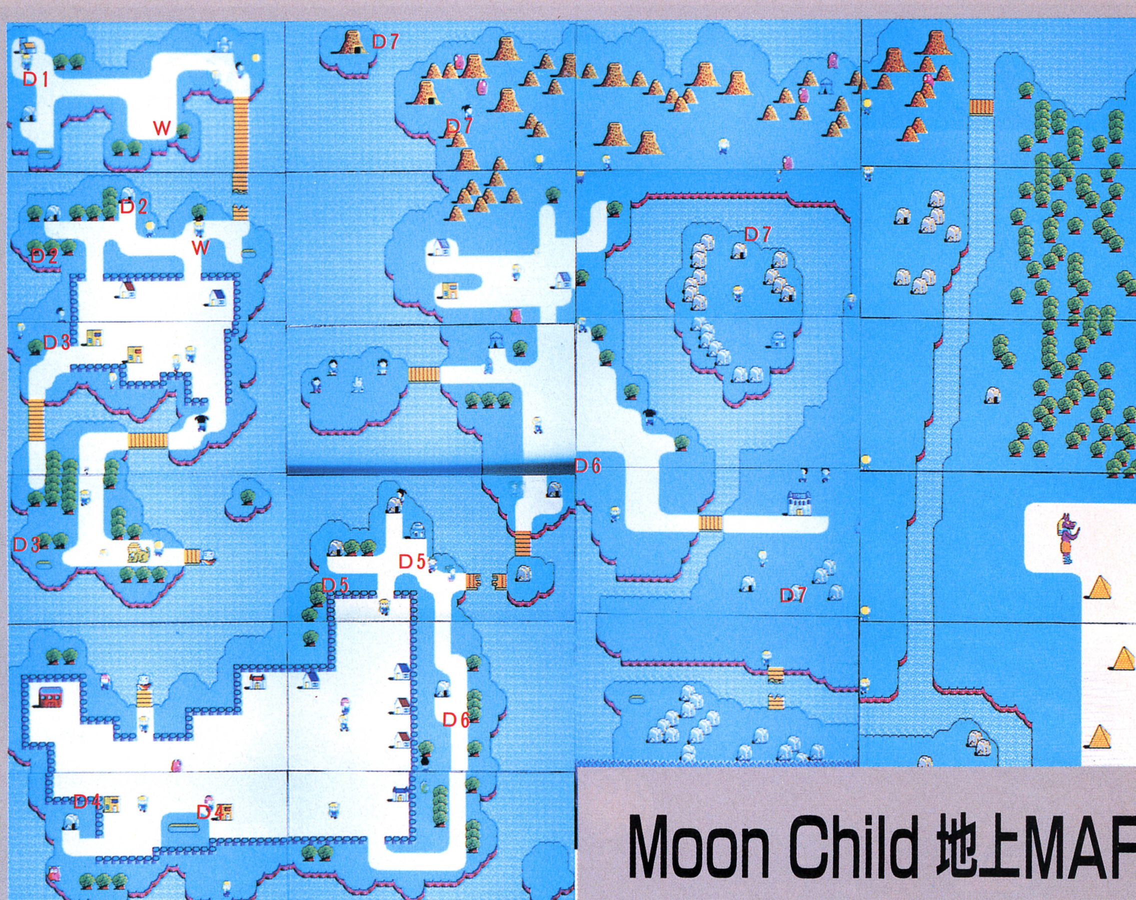

◀5つの出口。どこに入ればオフロ？

そのうえSPAIDO(クモ)や､ACHIER(炎)など、なかなか強い敵がいる。アイテムの宝庫のようなダンジョンだから当然かも……。

気をひきしめて、つぎはD-5へ入る。ところが、行けども行けども同じ画面。ここは完全にスクロールしているのだ。ここは、ある順序で進めば、抜け出せるのだ。もちろん、抜けた後にはアイテムが…。

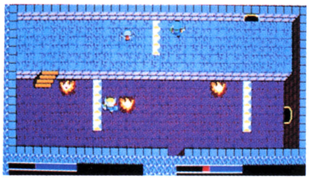
とにかく、この面のダンジョンは広く、スクロールがある、各部屋の出入口が多いなど、プレイヤーがとまどうような構造になっている。早く構造を解明して、試練を乗り越えよう。そうしないことには、キャラのレベルが上がらないんだからネ！

さて、そろそろアイテムが集まってきたら、ショップを上手に利用してお金をためよう！　そのワケは…何とこの土地にはギルドがあり、ここではプレイヤーと一緒に旅をするパートナーを雇う事ができるからだ！　自分のレベルがギルドで表示されるレベルと同じで、同種族ならばOK。また、友達が作ったデータディスクのキャラクターをもらって、ギルドに住まわせて、雇うこともできるので、上手にギルドを利用することを、オススメ！



Moon Child 地上MAP

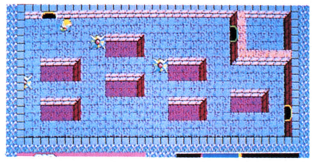




◀ギルドでパートナーを見つけた。1人よりも2人の方が心強い。思わず戦いにも力が入るのだ!

ギルドを出て、再びダンジョンへと向かっていった。中では、"戦え"の合図とともに、パートナーが自分の意志で戦ってくれ、プレイヤーはプレイヤー自身の戦いをする。最初は少しとまどうかもしれないけど、パートナーがいれば心強いし、アイテムも2人分持てることになるものね。ただし、戦うときは、あまりパートナーに気をとられないように！ そして移動は、パートナーといっしょにネ！

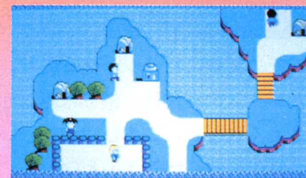
次に待っていたものは謎とワナの世界



◀落とし穴は痛いけど、落ちないと……

つぎにD-6に入って戦い、やっとの思いで地上へ出てみたら、何とここは壊れた橋の向こう側の島じゃないか。試練を遂行しないとつぎへ移れないはずなのに…レベルアップもしていないし…なんて思いながら歩いてみると、この島は今までの景色とは違い、山があったり、ウサギが手をふってたりしている。不思議な気分でともかくD-7に挑戦！ するとZONBIはウロウロしているし、床は穴ぼこだらけ。じつはここはこの穴に落ちないとアイテムの部屋へ行けなかったりで、憎らしい構造になっているんだ。ZONBIは強いし、まだ先は長い。ア〜！(文／石川照美)

オヤッ？ 壊れていた橋がつながってる!?



上の写真をよ〜く見てくれ。何か気がつかないかな？ そう、なんと壊れていたはずの橋が修復されているだろ!!これで前の島に戻るのに、こわ〜いD-6を通らなくて済むんだ。エッ、じゃあ前の島にいたときに何かをすればこうなるのかって!? ウ〜ン、そんなに甘くはないよ！ やはり前の島からこの島に移るときは、D-6を通らなければならないんだ。じゃあ、どうすればイイのかって!? それはね、もう一度じっくり写真を見てくれ。何か無くなっているものはないかな？ それがヒントだよ。とにかくアタック!!

これだけのアイテムをどう使う？

ゲームが始まって間もないうちに集めたかずかずのアイテム。みんな名前がカッコイイでしょう！ ここでは、いくつかの物の使用効果を教えちゃうネ。猫の目のリング＝暗い迷宮の部屋を明るくする。クラインの夢＝迷宮内の黄色いカベを通りぬけられる重要なアイテム。サムソンの力＝CRMを下げずにHPを満タンにしてくれる。ベルティナのくつ＝キャラのスピードアップ。何個か捨えるハズだヨ！

つぎは太陽の光＝CRMを少し上げてくれる。情報得るのにCRMの値は大切だヨ。メビウスの道＝地下から地上(最後のセーブの場所)まで、テレポートできる。ブラッディソード＝使うとCRMが下がるイヤな剣。売れないヨ。そのほかにも用途不可能な物がたくさんある。ただしアイテムは9個までしか持てないからネ！ そこで、不必要だと分かったものはすぐに売ったり捨てたりすること。武器防具もいちばん強力なものだけ身につけていればOK。しかし、進行上かならず必要なものがあるのでそれは捨てたらダメ!!



SOFT EXPRESS

新作ゲームをビシバシッ紹介してしまうこのコーナー、今月も内容もりだくさん。そのうえ今月から先取り情報の「スーパーソフトエクスプレス」も始まったぞ！

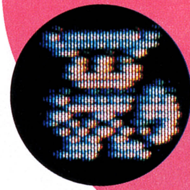


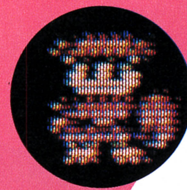
イラスト／富岡孝雄

ウォルフ中村のサソリ固めレビュー!!



©konami 1987


▲前作でおなじみ、正義の騎士ポポロン

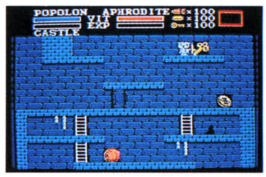

▲グリーク王国の姫、アフロディテ

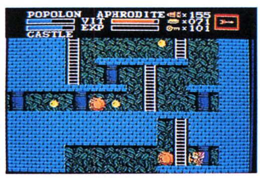
前作はほんのプロローグだった!

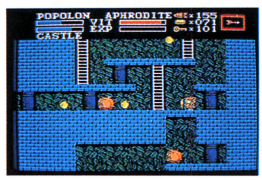
魔城伝説II ガリウスの迷宮
MSX R 4980円
コナミ ☎03-262-9110

やあ、わたしが『闘うゲーマー』ことウォルフガング中村だ。今回はわたしの実質的なデビュー戦であるため、正直言って少し緊張している。が、持ち前のファイトで必ずや敵をマットに沈めてみせることを約束しよう。「わたしはどんなゲームの挑戦でも受ける!!」

さて、この『ガリウスの迷宮』はサブタイトルにあるように、MSXで人気をはくした『魔城伝説』の続編だ。前作で愛するアフロディテ姫を大魔王ヒュドノスから助け出した主人公のポポロンだが、グリーク城に帰ってみると、そこは何と、悪魔に魂を売り渡し、悪の権化と化した大魔司教ガリウスに占拠されていたのだ!彼はグリーク王国の世界を魔界にするための拠点とし、さらには天界からポポロンとアフロディテとの間に数年後に生まれるはずの幼子、パンパースをも誘拐していた!ガリウスの手からわが子とグリーク王国を取り戻すべく、ポポロンとアフロディテは今、真の魔城の門をくぐる!!——とまぁ、こんなストーリーだ。敵のやり方は確かに卑怯だ、前作のあのヒュドノスをただのおとりとして使ったり、まだ生まれてもいないパンパースを人質(生まれてないから「人」じゃないか!?)として連れさるなど、ガリウスの頭(ヒール)の良さは認めねばなるまい。いかに悪党といえども認めるところは認める、それがわたしの信条だからだ。また、相手が強大であればそれだけわたしの格


◀ゲーム画面はこんなふう。スタートしてすぐの城内で、グレートキーを見つけたぞ!


▶これまた城内だけども、下の写真とよく見比べてほしい。ハシゴを登ると…


◀ハシゴが消えてしまった! こんなワナが城内のあちこちにしかけられているのだ

武器

はじめは『剣』だけしか持っていないが、アイテムを取ることにより使えるようになる。『剣』以外は、矢筒の数しか使えないという制限があり、矢筒がなくなると使えなくなる。

剣

▲標準装備している。至近距離のみ有効

アロー

▲矢を放つ。射程距離は1画面分と長い

セラミックアロー

▲敵をつきぬける矢を放つ。射程距離は長い

ローリングファイヤー

▲自分の立っているフロアを1まわりする炎

ファイヤー

▲フロアをじょじょに降りていく炎だ

マイン(地雷)

▲地面にこれをしかけ、その上を通るとご覧のとおり


バクハツだあ〜!

SOFT EXPRESS

アイテム

アイテムは全部で47種類あり、入手方法は①神々から買う。②ある場所で拾う。③こわし石をこわして得る。④かくし操作で手に入れる。⑤大悪魔を倒して手に入れる（グレートキー）の5通りある。ゲームを有利に進めるには必要なものばかりだぞ！

矢筒

◀この数だけ武器を使える

コイン

◀アイテムを買うのに使う

キー

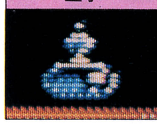
◀オレンジ色の扉を開けられる

グレートキー

◀ワールドの入口を開けられる

マップ

◀ワールド内の全体図が判る

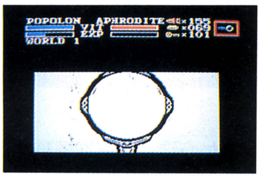
聖水

マント

マジカルロッド

◀これら3つを全部集めないと、各ワールドのボスとの対戦時に剣しか使えなくなる



◀これがサブ画面、キャラの交代や、武器の持ちかえをおこなう。アイテムの表示もここ



▶虫めがねというアイテムを使ってみたところ。でもここには呪文がなかった。残念！



◀全部で20ある神殿のひとつ。軍神アレスが身を守るアイテムを売ってくれるぞ！

闘家としての血も騒ぐというものだ。

ゲームガリウスに占拠され、59種もの小悪魔が徘徊するグリーク城内で進められる。城内には10の入口があり、それぞれ10のワールドに通じているのだが、その扉を開けるにはグレートキーが必要だ。もっとも、ワールド1のグレートキーはすぐ見つかるし、残りのグレートキーは大悪魔を倒せば手に入れられる。むしろ、手に入れたグレートキーに合う入口を見つける方が大変だろう。城内は広いのだ。

そして、その大悪魔は、各ワールドに1匹ずつ、全部で10匹いる。各ワールドには壁に魔法陣が描かれている部屋があって、そこに大悪魔が隠れているのだ。しかし、大悪魔と闘うには隠れている大悪魔を呼び出す呪文を唱えなければならない。呪文はワールド内に描かれていて、ファイインググラス（要するに虫メガネ）というアイテムを使えば見つけられるようになるので、早目にファイインググラスを入手しておこう。そして大悪魔が現れたら、敵の弱点を見つけて、ひたすら撃つべし！

このゲームでプレイヤーは、ポポロンとアフロディテのふたりを操作することになる。と言ってもふたりを同時に操作するわけではなく、常にどちらかひとりだけだ。だから、ふたりのキャラの特徴を早く見つけ、上手に使い分けることがこのゲームの大きなポイントと言えるだろう。ふたりの上手な連係…これぞタッグマッチの基本なのだ！　ふたりの状態をきっちり把握し、むちゃせずにチームワークで攻めろ!!　そうすれば勝利の女神は、必ずやキミに微笑みかけるであろう……。では、最後にひとつ。「『天使の輪』は非常に便利なアイテムだ。上手に使ってゲームを有利に進めてくれ。」（ウォルフ中村談）



▲これがワールド1の大悪魔ボニードラゴン。投げてくる骨をうまくよけて闘え！

小悪魔

城内や各ワールドのいたるところに住みついていて、人間の侵入を拒んでいる。中には『魔城伝説』から引き続き登場しているものもいる。全部で59種類いるぞ！

ボーンズ

◀大悪魔の骨から生まれた

ラーバ

◀悪魔に魂を売った虫

ヘッジホッグ

◀ガリウスにつかえる生物

バンブーシュート

◀地面から急に出てくるぞ！

バウンダー

◀同じ所で上下に動いている

ローリングストーンズ

◀上から突然ころがってくる

スパイダー

◀毒を持つタランチュラ

スライム

◀下から上へ飛び移っていく

ウー

◀瞬間移動する雪女の西洋版

フリーザー

◀はく息で敵を動けなくする

ラウンダー

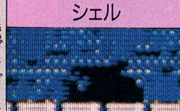
◀正体不明の生命体

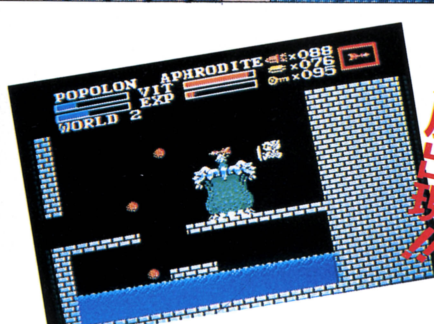
バグウォーム

◀天井から降りてくるミノムシ

マスク

◀飛びながら弾を撃ってくる

シェル

◀堅い甲らは武器をはね返す



大悪魔出現!!

こいつは徹マンに耐えるソフトだぜ



ぎゅわんぶらあ自己中心派

PC8801シリーズ　5D　6800円

ゲーム・アーツ　☎03-413-4507

最近とんと麻雀からは遠のいてしまった私だけど、この『自己中心派』を見て非常になつかしかった。だって一番燃えていた頃ゲビゲビ笑いながら読んだ漫画だもんね。

で、さっそくゲームを始めてまたまた感動。あのおなじみの面々が12人もメンツで選べちゃうんだもの。タコは相変わらずタコでさ、なんでもかんでもタコなきするし、ミエちゃんはミエちゃんで鋭くリーチ一発裏ドラバンバン！なーんてあがっちゃうしさ。一番泣けたのはご隠居こと謎の老人。だって本当にツキに見放されているとしか思えないクソヅモなんだもん。貧乏おやじとか北家拳士郎とかまだまだ対戦していないキャラが残っていて実に楽しみ。

でも、漫画の方を知らない人でも十分楽しめてしまうと思うな。麻雀を知ってる人なら大笑いは確実ですね。それに実戦では負けてばかりとお嘆きの方はコレで自信をつけるのもいいかもしれない。普通の麻雀ソフトでは、こんなバカな手作りするようなヤツはいなくて、みんなおりこうさんでしょ。4人で打ってる感じなんてまるでしないけど、コレの場合は別。そのへんがいやに現実じみていません？ バカホンばっかやっちゃう奴とか自分の手しか見てない奴とか、いるでしょ、そういうヤツって。だからやってても相手の癖とか心理とかを推理しながら降りたり突っ張ったりできる。HELPモードにすると"これ切れ、あれ切れ"と言ってくれるんだけど、必ずしもベターだとは思えなかったりして。なんというか"あったかい"ソフトなんです。

あと、うれしいのが"リーチ"とか"ポン！"とか声が出るの。それにサイコロの音とか、なんとガラガラ混ぜる音まで。いいよね！ そういうのって。もっといっぱい音とか声とかが出るソフトがでるといいな。

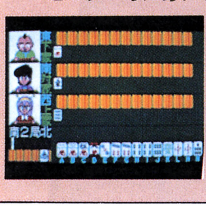
たぶんね。RPGとかAVGとかに疲れた時とか行きづまった時、フッと息抜きに軽く半チャン2回くらいやってみるのがいいね。だってなまじ徹マンにも耐えそうなソフトだからハマリ過ぎるとアブナイよ。

なにはともあれ、1度やってみよう。

多彩な機能を見せてやろうか！

HELPモード

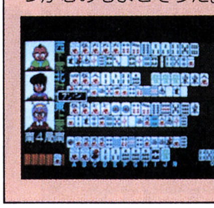
何を切ればよいかアドバイスしてくれるモード。しかも誰に言ってもらうかを選ぶこともできる。それにナゼそれを切るべきなのかまで言ってくれるんだからうれしい。タコなんかを選ぶとヒデーめにあいそう！





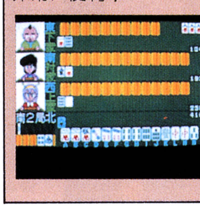
オープンモード

これはもう、どんな麻雀ソフトにもたいていついている機能だから分かるよね。このモードでキャラの特徴をつかむのもよさそうだ。



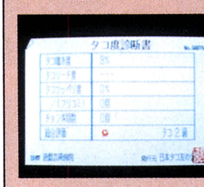
点数表示

ウマありモードでやった場合にとくに気になるのが点数のゆくえ。その点、ゲーム中にも表示できるというのは非常に便利！



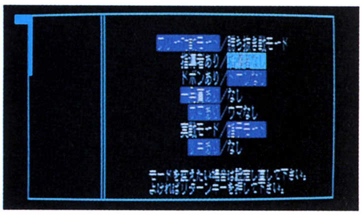
タコ判定

これはキミのタコ度を判定してくれる機能。その半チャンでどれくらいタコ突っ張りをしたか、タコなきをしたかとかが客観的にわかる。

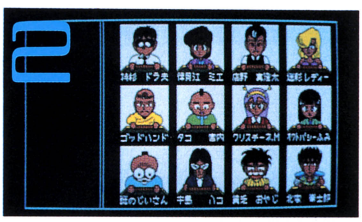


Let's PLAY

さーてさてさて、お立会い！　タコありギャルあり天才ありの名勝負。ワタシが初めて挑戦した自己中心派ゲームのテンマツをここに再現しました。指導してくださって、みごとにジャマしてくれたのは、ご隠居です。



指導者ありにするか、ドボンありかなど、まずどんなモードで戦うかを設定するんだ。



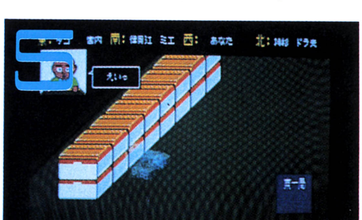
次はメンツをおなじみ12人の中から選ぶ。だれにしようかな？　うーん、迷うところだ。



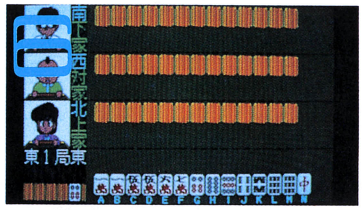
やっぱ最初はオーソドックスにドラ夫、ミエ、タコに決めてみた。マークするのはドラ夫。



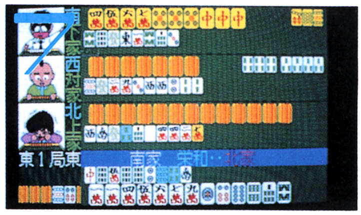
場所決めたなんてコッテマンナー。ようし、座椅子はワシのもんじゃ(違うって／)。



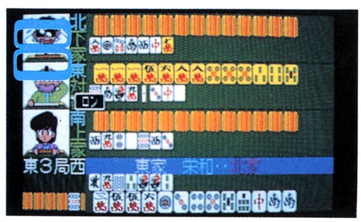
次はチイチャを決める。アチャー、チイチャになってもう　,ワシ、チイチャ苦手なのに。



しょうがあんめい、親だ。がんばる。ウーン、ピンフねらいかな、この配パイだと。



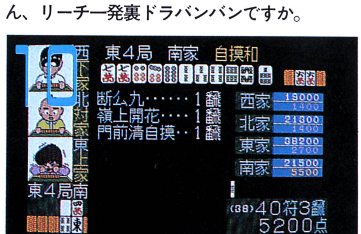
ドッキーン／　やっぱりドラ夫があがってしまった。クソー、人の親かんたんに流しよって。



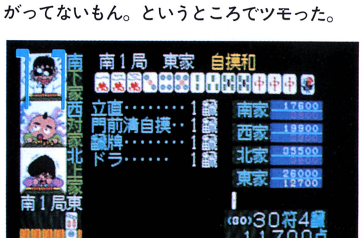
このぉ！　リーノミなんだもんな。こっちもたいした手になりそうもなかったから、いいけど。



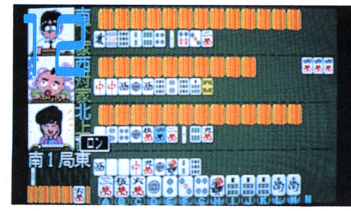
おっとぉー！　出ましたね。さすがはミエちゃん、リーチ一発裏ドラバンバンですか。



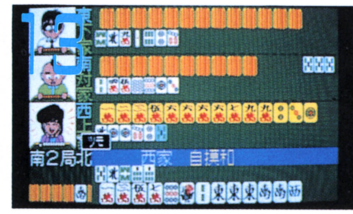
そろそろ本気出さなきゃ。だってまだ１回もあがってないもん。というところでツモった。



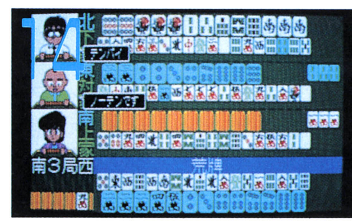
さあさあ南局突入。親だもんな、がんばるべー！　とホイ、軽ーく親マンツモォ！



調子乗ってきたぞぉ！　なんて思ってたら、ミエちゃんも負けてないもんね。



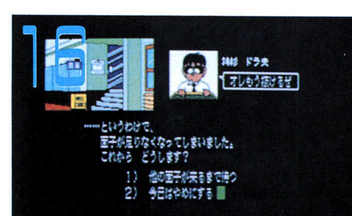
ナニ？　ツモだ？　ま、ノミ手だからガマンするけどさ。ちぇ、おもしろそうな手だったのに。



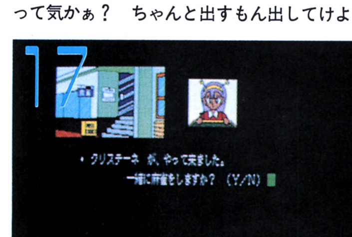
フイー、流局になってしまった。なんかブキミなんだよね、ドラ夫の沈黙ってばさ。



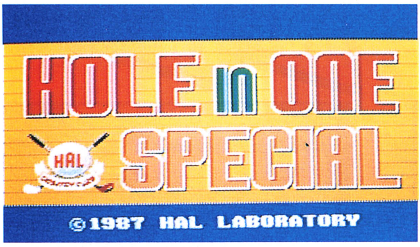
ふん！　ふん！　ふん！　どんなもんじゃい！　楽々トップだもんね。ま、こんなもんでしょうね。



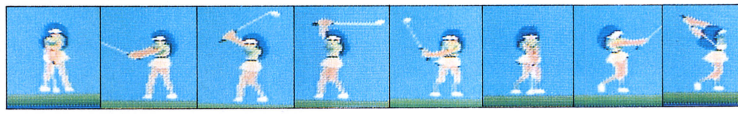
うり？　ドラ夫の奴、恐れをなして逃げ出そうって気かぁ？　ちゃんと出すもん出してけよな。



おっと、お次はクリスチーネ。いっちょもんでやるか…とえんえんハマリ続けた私でした。



ナイスショット!



プロだってたまにはミスをする!?

ホールインワン・スペシャル

MSX2 R 5800円

HAL研究所 ☎03-252-6344

それにしても、やはり日本人ってゴルフが性に合うのかなあ、としみじみ思う今日この頃、いかがおすごしですか。

このソフト、『ホールインワン・スペシャル』、昔懐しきゲエセン時代を思い出しながら（今でもあるけどね！）さわってみたのだけれど、ハマッてしまった。

で、改めてゴルフゲームの魅力について考えているしだいです。

私思うに、ゴルフゲームの魅力っていうのは、まずバラエティに富んだコース編成にあるんじゃないか？　ホールの地形を観察して、カップインするまでの戦略を練る。タマをどこへ落とそうとか、無理をせずに3オンでいこうとか、画面の前で一瞬、いろいろな思惑が働くんだね。

そしてホールごとに、自分の組み立てた作戦が当たったり、はずれたり、細かな部分で楽しんじゃうこともできたりするんだ。

また、忘れちゃならないのがクラブの選択。これも今言ったことと関連している。ゴルフゲームの場合、当然のことながら、この選択ができるから、強い。何と言っても、自分の立てた作戦を表現する手段だからね。

と、ここまで踏まえたうえで、今回紹介するHAL研究所の『ホールインワン・スペシャル』、これまでのゴルフゲームに比べてどんなところにくふうが凝らされているか？

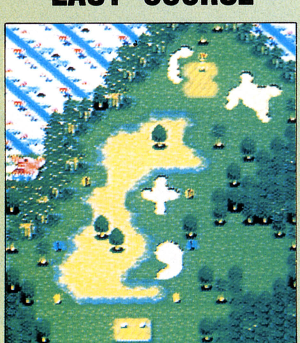
まずはコースが非常に美しい。コースには平地のコースであるEAST COURSEと海辺のWEST COURSEがあるが、特にWEST CORSEのグラフィックは秀逸。また、林やその他の建築物に陰影をあたえて、立体感のある画面づくりに成功している。

次に競技方法を選択できること。これは別に目新しいことではないが、たとえば、MATCH PLAY や TORNAMENT PLAYでパートナーを選択できる。もちろん相手は名だたるトッププロ。やることなすことソツがない。が、おもしろいことに、時おりヘマをやらかしてもくるんだ。馴れないうちでもハンデをつけて戦えば、強豪と互角にわたり合うのも夢じゃない。こりゃ熱くさせるぜ。

最後に、肝心の操作性についてだけれど、基本的にはスペース・バーでOK。クラブの選択と、方向指定の時だけカーソル移動キーを使うようになっている。

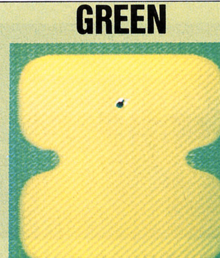
1度やったらしばらくは病みつきになるゴルフゲーム。『ホールインワン・スペシャル』は、中でも抜きん出てるね。

EAST COURSE



◀最終18番ホール。眼下に広がるのは駐車場？

GREEN



◀オンしても油断は禁物。芝目の読みを誤まると泣きを見るのはキミだ

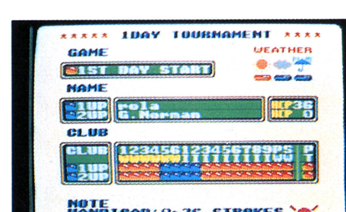
WEST COURSE



◀海辺のコース。海岸線が吸い込まれるように青い



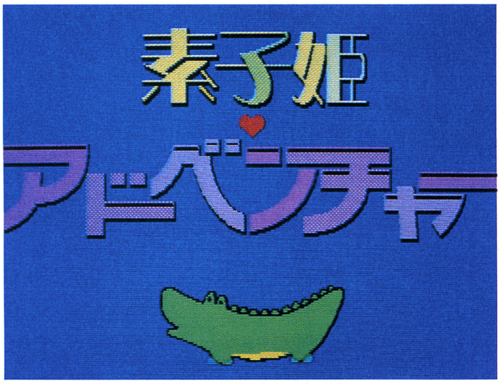
▲とりあえずコースをひと廻りしてみた。それにしてもオッソロしいゴルフをしたもんだ



▲TORNAMENT PLAYはこのゲームの圧巻だ。キミはトッププロに勝てるかな？

モトコチックワールドによーこそ！

SOFT EXPRESS





▲このシリーズは、こんなにかわいい本と一心同体なの

素子姫アドベンチャー

PC8801シリーズ　5D　2800円

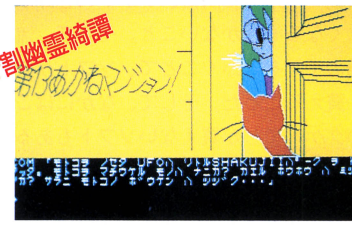
辰巳出版　☎03-208-8701

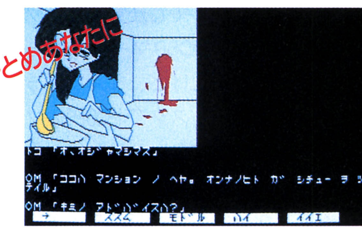
キミの記憶にもまだ新しー、陣内サンと沢口サン出演のドラマ『結婚物語』のヒロイン素子姫が、いきなりゲーム登場しちゃった！　しかもキミの使命は素子姫救出。これだけでもたまんなくなった素子フリークも多いはず。それに乙女チックなグラフィックもいっぱいで、女のコが男のコと一緒にアドベンしちゃうのにうってつけだよ！　操作はいたってカンタン。たのピー、ヒントブック片手にファンクションキーに設定された10個の言葉をていねいに組み合わせてれば、何とかなるはず。失敗しちゃっても『影絵の街にて』の時を戻せる時計で、時をかける少女になれるから安心。ではLet's start!

まずはリトル石神井(しゃくしい)パーク。ここは星へ行く船シリーズでおなじみね。カモノハシさんをひろって、池の水を抜いてビンをひろってね。そして、『通りすがりのレイディ』のいなせなレイディにビンを開けてもらったら、これに池の水を入れてキリンソウに水をあげる。すると、UFOに乗って第13あかねマンションへ行けるの。このマンションは、パラレルワールドの接点で有名だよね。部屋をひとつずつ調べて地下に行くと、ラビリンスの神にシチューをプレゼントして道をおそわって！　それから、『扉を開けて』のひょーきん恐竜さんに屋上で好きなものをあげたら、荒野へ。マップを頭に入れて、みんなを助けてね。それからそれから、木の実やカギを手に入れたら、お姫さまやスフィンクスに会えるよ！

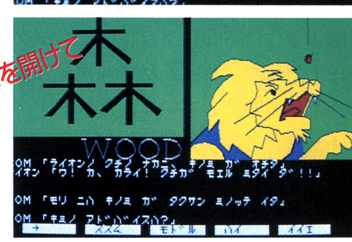
と、謎は自然に解けるよ。そして、いよいよラストシーン。今まで通りじっくり調べれば、感動のクライマックスをむかえられる。素子姫の愛してやまないぬいぐるみさんや登場キャラとの別れはつらいけど、早く助けてあげなきゃヤバイよっ。キミの救援を素子姫は待ってるんだから！


通りすがりのレイディ


二分割幽霊綺譚


ひとめあなたに

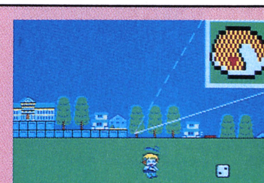

ネプチューン

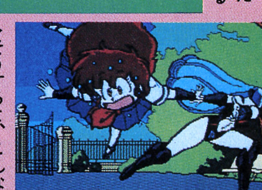

扉を開けて

『プロジェクトA子』のすごろくゲーム！



ジャーン!!　とんでもないスゴロクゲームの登場よ！まず何人でやるか決めてスペースキーをポンと押すと、きゃわいーC子さんがサイコロコロコロ。その数でいきなり相手と戦ったり、アイテムを拾えたりするの。そのうえ3人の、ノーテンキな姿に、アニメは知らなくても、思わず気分は、きゃはっ！運しだいで、亜美ちゃんに会えるかも。目的は、とにかく相手をジャマして先にゴールインしちゃうこと。勝つにはアイテムの使いみち(例:"印ろう"は相手の1回休み)を理解し、必要に応じて使うこと。勝った時の"和了"表示は感動モンよ！　キミもぜひ、幸せひとり占めしてね!!


◀これはゲーム画面。ようするにスゴロクだから、サイコロを振る


▶そうすると、こんなにキレイな絵が出たりするんですよ

アスピック・スペシャル

X1シリーズ　5D　4800円

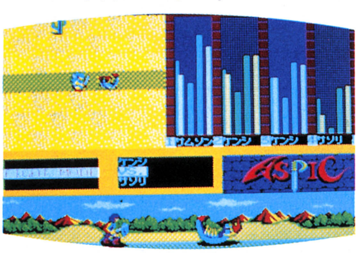
タケルソフト　☎052-263-5895

X1ユーザーに、新たなる冒険が今始まった

「タケル」って知ってるかい？ そう、ソフトの自動販売機だ。こいつのスゴイ所は、ソフトの在庫がなくなる心配がないこと。そして、流通の手間をはぶくことで、ソフトが安く買えることだ。そして、なかにはこのタケルでしか買えないソフトもあるのだ。

この『アスピック』のX1・5インチディスクもそんなタケルでしか買えないソフトのひとつだ。PC60マークⅡからの移植ソフトなんだけど、なんて言っても安い。今時ディスクで4800円のソフトなんてめったにないぜ。なにしろ、X1のテープ版の『アスピック』は5800円もするんだから。タケルバンザイ！

ゲームのストーリーは、もちろんオリジナルと同じ。前作の『リザード』で、真実の書を手にいれた主人公が城に戻ると、待っているはずの姫はすでに魔法使いの手に渡っていた。その姫を探しに、新しい冒険に出るのだ。FM77AV版よりは少し落ちるが、PC60マークⅡ版よりははるかにグラフィックがグレードアップされ、FM音源やジョイカードにも対応している。コスト・パフォーマンスの高さは抜群だ。X1ユーザーなら買うしかない！





緊急指令！　宇宙侵略者アナザを破壊せよ！

アナザ

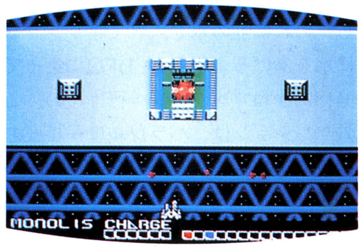
MSX 2　R　5500円

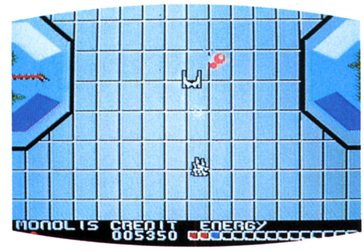
HOT-B　☎03-360-3621

むっふふふ。わたしは、こういうゲームを待っていたのだよ。そう、驚異の700画面スクロール型、超高速シューティング・RPGとはこの『アナザ』のことだっ。

ゲームの目的は、6つの惑星にばらまかれた謎の物体モノリスを見つけ出し、超古代疑似生命体アナザを封じ込めること。

初めのうちプレイヤーの攻撃は弱く





やられっぱなしだが、さっすがにRPG味のシューティング。敵をビシバシ倒し、SCOREをかせげば、そのSCORE分の値段までの武器やエネルギーが買える。つまりSCOREイコールお金ってわけだ。そのお金で強い武器を買い、強くなればいい。武器の種類はレーザー砲や、今持っている武器をうしろにも発射できるバックファイアなど、全部で10種類。自機の移動速度も3段階UPでき、面に応じた対応が必要だ。

敵の登場パターンもいろいろで、ジグザグ飛行・後方からの急接近・突撃隊の出現など、熱くさせるのだ。うーんこいつはできる！

これは真に8ビット機最強の対局だっ！

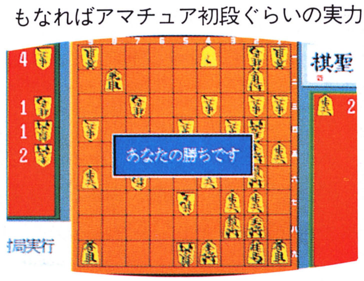
棋聖

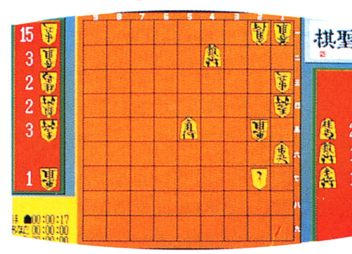
PC8801シリーズ　5D　7800円

アスキー　☎03-486-8080

つね日頃、将棋ゲームの革命を待ち望んでいた全国五千万の将棋ファンのみなさんこんにちは。今、ここに将棋界の維新ソフト『棋聖』の誕生であります。

敵はコンピュータなれど、当代無比の最強の思考ルーチンを誇るべく、攻撃をしかけてくるのであります。しかもレベルは8段階もあり、レベル8ともなればアマチュア初段ぐらいの実力。





レベルの低いものであれば、これから将棋を学ぼうとする初心者にも充分対応できるサービス設計。くわえて15手までの詰め将棋を解かせたり、そのうえなんと言ってもグラフィックのすばらしさは目を見張るものがあります。さらに棋譜をプリンタに印字する機能や、棋譜を200手まで保存できると聞けば、将棋狂の人のみならず、熱狂するのは自明でありましょう。これこそ、まさに将棋界のレボルーション、将棋のねぶた祭りといった感じであります。

さあ、香辛料の効いた、いわばShogiエスニカンをあなたも御試食してはいかがでしょうか。

空手×妖怪＋RPG＝おどろ派ARPG

ルーイン

PC8801SRシリーズ　5D　7800円

ウインキーソフト　☎06-388-8177



南都大学空手部主将、東郷龍二は部員からの助けを求める奇妙な手紙にいざなわれて、古都飛鳥近くの閑静な山村におもむいた。彼がそこで見たものは…。数千年前に封じ込められたはずの妖怪変化たちが、今再び動きはじめたのだ。

というストーリーをもっているこの『ルーイン』。なんといってもすごいのは、滑らかな横スクロールの地上シーン、３Ｄ表示の不気味な地下シーンなどのグラフィック。そこで情報を集め、妖怪と戦って、ゲームを進めていく。



情報は村人などとの会話（舞台が奈良とあって、関西弁。さすが大阪のソフトハウス）を通じて手に入れる。ここで大切なのは「時間」の要素。村人にもそれぞれの生活がある。よく考えないと相手にはしてもらえない。

戦闘は画面下半分を使ったアクションゲーム。小さいキャラクターながら、なかなかリアル（デカキャラもあり）。得意の空手を駆使して敵に挑む。だが空手だけでは行き詰まる時が。その時こそ霊能力を使うときだ！

村の平和は俺たちにまかせなさい

7人のサムライ

PC8801シリーズ　5D　6800円

アイエーシステム　☎0138-45-0488

時は戦国時代。武勇たちは、群雄割拠し戦いを続けていた。そして、その華やかな戦いのかげで、地道な生活をする百姓の生活を脅かすものたちがいた。それが野武士だ。野武士は、百姓の物を盗みまくり、殺しまくるアウトローなのだ。

そんなある時、ある村が野武士の集団に狙われた。そして、ひょんなことから村人の頼みで、ある侍が野武士退治を引き受けた。それがプレイヤーであるキミだ。このゲームは６人の侍を雇い（つまり、自分をいれれば７人）、野武士から村を守るために戦うというシミュレーションゲームなのだ。





プレイヤーはゲーム開始時に32人の侍のなかから自分と、その手足となってくれる６人の侍を選ぶことができる。この侍たちはそれぞれパラメーターによるキャラクターづけがなされ、村人をひきいて戦うことになる。

ゲーム開始時には地形をよく考えて竹矢来で防御陣をしいて、侍たちを配備する。この初期の戦略が重要だ。

処理速度に、難があるものの視点の新しいゲームだ。

戦場の狼

MSX　R　5800円

アスキー　☎03-486-8080

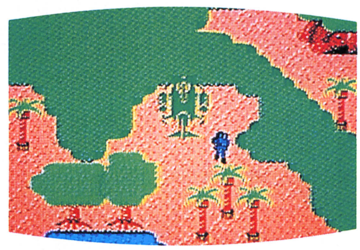
勇士は死なず……ただちらつくのみ

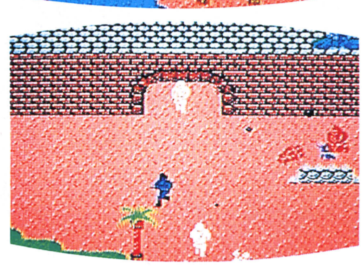
あのスーパージョーがアーケード、ファミコンの戦線から、パソコンの戦場にも転戦してきた。

愛用のライフル１丁と手榴弾を武器に、秘密任務をおびて、単身敵地にのりこむその勇姿。しかし、さすがのスーパージョーも、激戦の連続に疲れは隠せないようで、顔色・体色に衰えが見えるし、体のキレもよくないようだ。おまけに目も悪くなったのか、敵の姿の弾、積んである弾薬箱も見えにくくなってしまっている。

敵軍側も、いささか影が薄くなり、動きもにぶいとはいえ、その攻撃は相変わらず激烈をきわめ、しかも川や丘など天然の要害もジョーを待ち受けている。特に各エリアの最後の攻防戦は想像を絶する猛烈さ。敵の弾を紙一重のところで身をかわしてよけ、ともすれば見失いそうになる敵の姿を見極めて確実に撃破していかなくてはならない。

キミのパソコンのスーパージョーはこの激戦を生き残れるだろうか!?



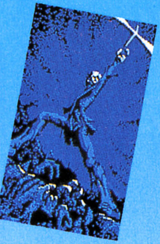


1 女神転生

PC8801SRシリーズ
FM77AVシリーズ
X1シリーズ
PC9801シリーズ
MSX

PC8801SRシリーズ / FM77AVシリーズ / X1シリーズ / PC9801シリーズ	5D 3.5D	7800円
MSX	R	6800円

日本テレネット ☎03-268-1159

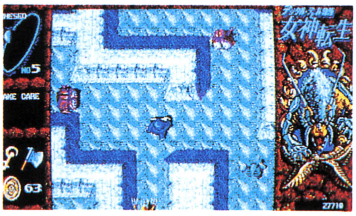


あのテレネットの魔界が急接近だ!



色っぺえ（あるいはおっかない？）おねえさんの広告がなかなか人目をひいてる、日本テレネットの新作、『デジタルデビルストーリー／女神転生』のレポートだぜ。

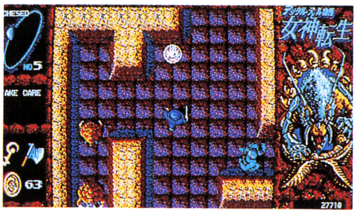
今回もスピードアクションあり、ヴィジュアルアニメありとドハデなうえに、アドベンチャー風謎解きもあって、盛りだくさんなＲＰＧアクションゲーム。舞台もあちこちの神さまやモンスターが入り乱れ不思議不気味っ！



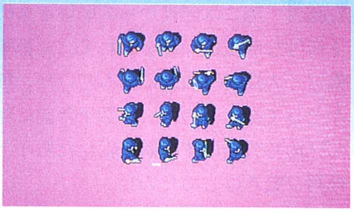
▲こういう上から見たシーンで戦いは展開されていく。敵にまわりをかこまれたぞ

『ヴァリス』からの進歩は、今度はもうちっと頭を使って行動するところだとか。というより、モンスターにめっからないよう、こそこそ歩きまわるのかな。つまり、敵はこちらを発見したとき初めて襲いかかってくるんだそうだ（しかしセコいような気も……）。

製作状況のほうは、現在のところ、モンスターやマップなどのヴィジュアル的なデザインがほぼできあがってるとこ。写真のとおり、なかなかセンスやよくって〇（マル）なのだ。あとはプログラマーのひとふんばりだね。少々進行が遅れているらしいけど、ムチをビシバシしてがんばってほしいっ！



▲敵と戦い、アイテムを手に入れ、ゲームは進行していく。目の前にあるのがアイテムだ



▲上から見たキャラクターだと、こんなにいっぱいパターンがいるのだ

●6月中旬発売予定

2 ウルティマIV

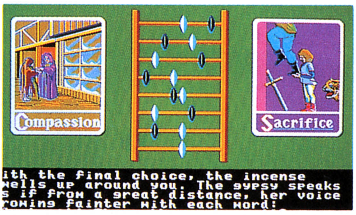
PC8801シリーズ / PC9801シリーズ / FM7シリーズ / X1シリーズ	5D	未定
MSX2	R	未定

ポニー ☎03-221-3161

いよいよ日本語版がうごきだしたぞ!



ディスコを会場に使うわ、ダンサーは踊りまくるわ、とてもパソコンゲームとは思えないノリで発表された『ウルティマIV』の日本版。これの画面をやっと見ることができたぞ。



▲これがキャラクターメイキングの場面。英語がむずかしそうだけど、製品版は日本語だよ

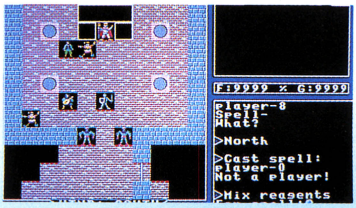
『ウルティマ』シリーズといえば、『ウィザードリィ』と並ぶコンピューターＲＰＧの元祖にして最高峰。最新作の『ウルティマIV』は広大なマップ、複雑にからみあった謎に加えて、徳をつんで善の化身になるのが最終目的という、今までとは一味違う斬新さで、またまた大きな話題になった。



▲いよいよ冒険への旅立ち。お城がずいぶんきれいになりました

とにかく画面を見てほしい。これはＰＣ-9801版だけど、アップル版の画面を見慣れた目にはまぶしいくらいの華やかさ。白１色だったキャラクターたちも、単純だった背景も、グッと細かく色鮮やかになっている。ちょっと気になるギャラのバックの四角い抜けもちゃんとなおるそうだし、表記も完全に日本語になるそうだからまずは一安心。

こうなると心配になるのはスピードとディスク枚数。いくら内容がよくても、スピードが遅かったり、たくさんのディスクの入れ換えをしなくちゃいけなかったりするのはねぇ。ただでさえ難しいゲームなんだから、わずらわされずにゲームに集中したいもの。



▲ここはお城の中。目の前にいるのはロード・ブリティシュかな？

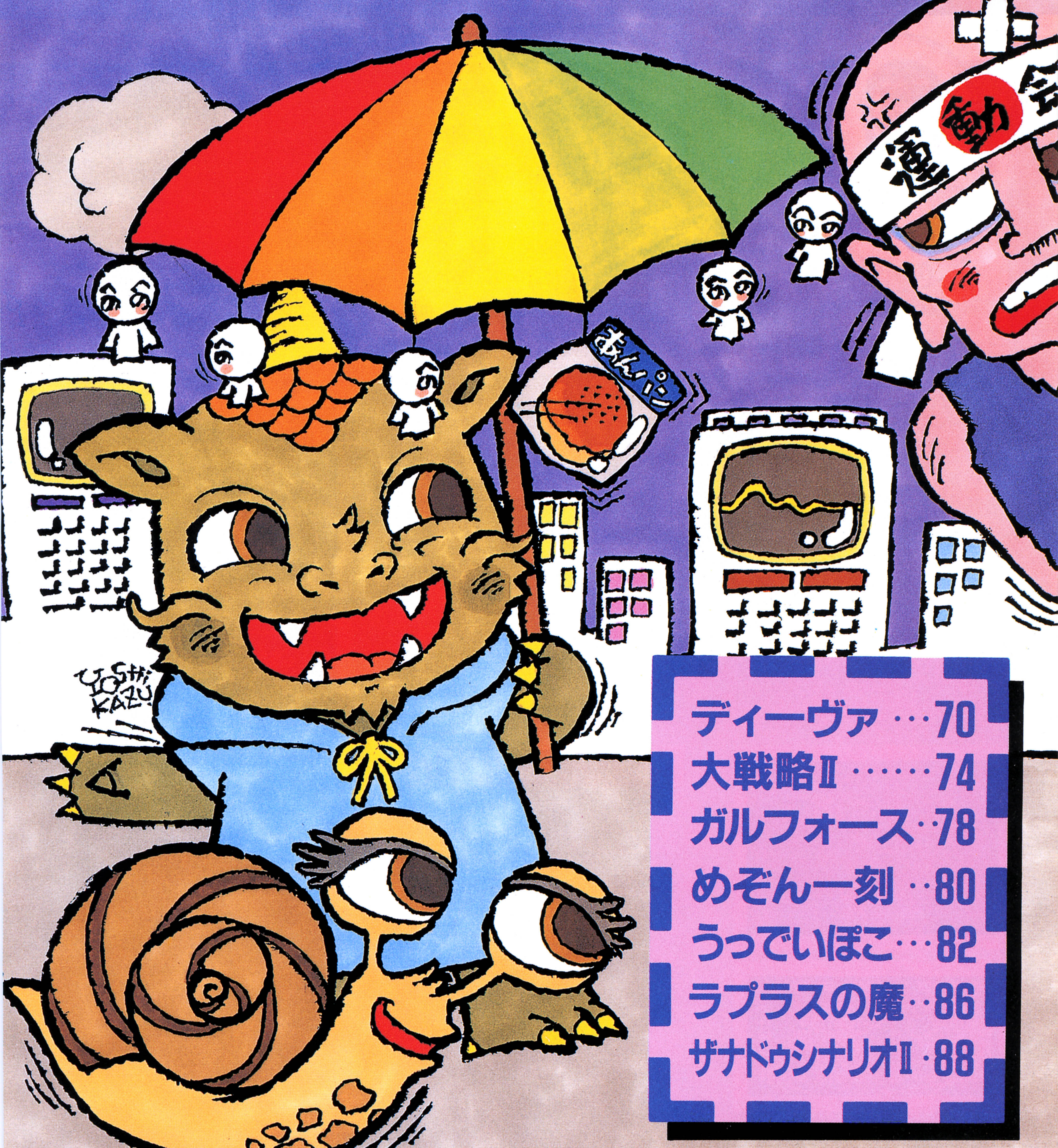
最高の素材、「究極」のゲームだからこそ、最高の移植を期待したい。夏まであともう少しだ！

●7月18日発売予定

好評連載

How To Win

最新人気ゲーム必勝法特集



イラスト／椙村嘉一



How To Win

●T&E ☎052-773-7770　PC8801シリーズ・X1シリーズ・FM77AV・MSX2／各7800円／MSX／6800円

DAIVA ディーヴァ 第2回

冒険家・ディヴ菅原のハラホレ宇宙活劇



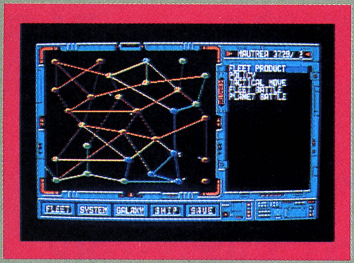
ディヴ菅原はスゴイと思う
コンプティークのあちこちに出ているから、スゴイと思う
でもディヴを1回見つけたら、その裏には100匹ディヴが隠れている
だからコンプティークの裏には何千匹もディヴがウジャウジャ隠れているんだ
ウジャウジャ隠れているんだったら！

どうも、どうも2カ月ぶりのごぶさたでした。空前絶後、大スペース遊戯『ディーヴァ』だぞ！　いまや、いっちょ前の艦長となった私、ディヴ菅原の、足の裏にアセにぎる戦いの始まりだ！

男の戦いは、いつもキビシィ〜〜〜ぜ!!

まっかっか、まっかっか、お空の夕陽もまっかっか♬　ビ〜シュヌ銀河もまっかっか♬　デェ〜イ！　歌など歌っているときではない。私が地球からの要請により、「ディーヴァ裏マニュアル」作戦にたずさわっているあいだに、戦局は帝国側の圧倒的な有利となってしまったのだ。わずかに残ったわが軍の植民星は、たったの5つ。そのほかに、いまだ中立を保持している惑星が7つ。あとは帝国側の植民星か、同盟星系になってしまた。あァ〜、正義は必ず勝つ！　と昔のえらい人もいっているけど（えっ、だれがいったんだって？　そりゃ水戸黄門に決まってっだろ）どうなってるんだョ〜。

このギャラクシーを見てくれ、わが軍は総合生産力19しかないのに比べ、帝国側は48もあるのだ、クヤシィ〜。だが、かろうじて艦船のストックだけは帝国側を上まわっているのが、心のささえだ。これもひとえに、投資を忘れなかった結果といえるだろう（まァ私の人徳の成せるワザともいえるだろけどネ。ア〜ン、それにしてもヒサンだなァ〜）。



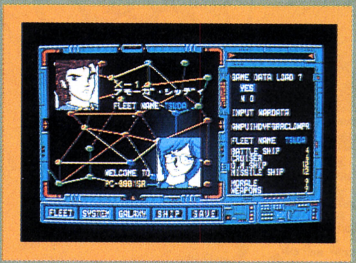


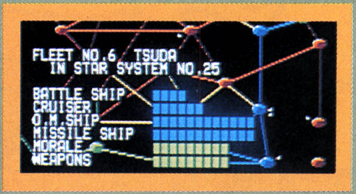
オッ！　あれはなんだ!?

それにしても、ここからどうやってもり返したらいいだろう。とりあえず惑星戦をして植民星を増やそうかな、でも艦隊のウェポンはほとんど0だしなァ。ウェポンに投資してると資金がなくなって、艦船の建造や植民星への投資ができないしなァ。ここでわが軍の植民星が反乱を起こすと、もっとヒサンな状態になっちゃうしなァ（どうせ私は優柔不断ですよ！）。H氏、どうしたらいいかなァ、ネェどうしたら…

…アレッ？　H氏はどこに行ったの、えっまたお茶を飲みに行ってるって。まったく、大事なときにはいつもいないんだから。あァ〜私はなんて不幸なんだろう……、オヤ、あれはなんだ！　鳥だ、飛行機だ、イチゴ大福だ、いや艦隊だ〜！　全艦隊に告ぐ、第一戦闘配備だ。ナニッ、艦隊より通信が入っているって？　どれ貸してみろ私が出る。エヘン、私がこの艦隊の艦長、ディヴ菅原だ！

なんとオドロクことに、あの艦隊は津田艦長ひきいるX1のアモーガ・シッディー艦隊だったのだ。ジャン！

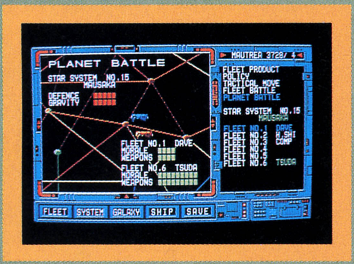




ピンポ〜ン！　5月号付録「ディーヴァ裏マニュアル」に、いくつか大バグがありました。まず表2の支援艦隊パスワードのページで機種名が「S

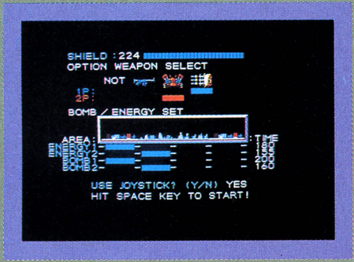
男の友情だなァ！

みなさん、うれしいじゃないですか、わざわざ遠く群馬から、ディヴ菅原を支援するために長い道のりをやって来てくれたんですって、グッスン（フッフッフッ、タップリ使ってやるぜ！）。やァどうも、キミが来てくれればもう

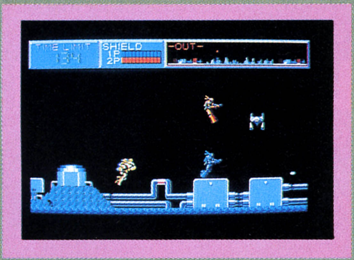


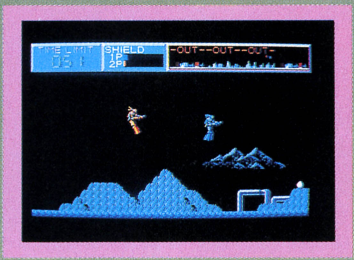
百人力だョ。こうなったらさっそく惑星戦をするしかないぜ。

Ｈ氏の話だと、ゲストプレイヤーが来ているときは、たとえゲストプレイヤーと一緒に降下しなくても、惑星戦で２体のドライビングアーマーが使え



るということだ。となると、ゲストプレイヤーの艦隊は安全な惑星に待機させておいて、自分の艦隊だけで惑星戦を行えばドライビングアーマーは２体使えるわ、ゲストプレイヤーの艦隊はダメージを受けないわで、いつまでも



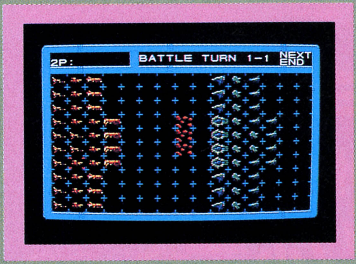


使えるわとなっちゃうのネ。うん！これはお得だ。

ヨ〜シ、さっそく行くぞ〜。ブルーのドライビングアーマーには私が、オレンジのドライビングアーマーにはＨ氏が乗りこんだ。さて、オプションウェポンには何を使おうかな……、徹甲弾取った！　Ｈ氏は拡散ミサイルでいいよネ。もんくいったってしようがないでしょ。２Ｐのときには、同じウェポンは選べないんだから。

イザ、準備万端ととのいましたとこでプラネットバトルじゃ〜い！

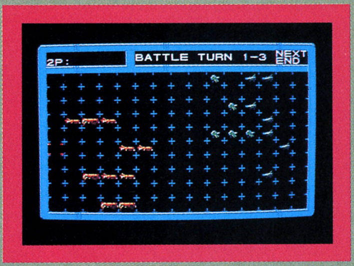
ビクトリィ〜〜〜！



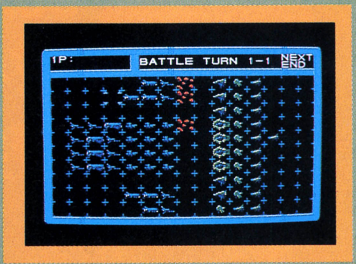
さすがやネェ、やっぱり２Ｐは強い。ちょいちょいってなもんで攻略できたもんね。まァ、私のテクニックの成せる技ともいえるけどネ（ナニ考えとんじゃコイツは!?）。アレ？　津田艦隊が帝国軍に、艦隊戦を仕掛けられてるじ



ゃないか。どれ、お手並み拝見といくか（助けに行かんのか、お前は！）。アァ〜、だめだめそんな配置じゃ。いくらアステロイドがあるからって、ＯＭ艦をタテにするんじゃもったいないヨ。どっせミサイル艦は、前方に何かあるときは射てないんだから、そんな後ろに配置してもしょうがないんだってば。それに、たかが巡洋艦にミサイル艦のタテを４艦もつけるなっていうの。おまけに下には、ミサイル艦があまっているじゃないか。だめだめ、それじゃだめだョ、だめだってば、オイオイ、ちょっと待って話を聞けって、あァ、始めちゃった……。



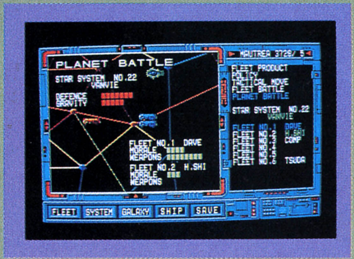
あれェ、勝ってる……。２回目の戦闘で、帝国軍艦隊は戦艦も巡洋艦も全滅、残るはＯＭ艦７艦とミサイル艦５艦のみ。で、津田艦隊は戦艦、巡洋艦とも全部残っているワ。ま、いいんじゃない(やるなァ)。当然のごとく、津田艦隊はしっかりビクトリィーした。ヤヤ！　帝国軍は私の艦隊にも艦隊戦を挑んできたぞ、ちょこざいなっ！タタんでくれようぞ。



見よ！　この完全無欠のフォーメーションを。艦隊戦ってのはこうやるもんだぞ。私の艦隊配置は、敵艦の射ってくる数、およびアステロイドなどすべての要素を計算しつくした上にできあがったものだから、ちょっとやそっとでは倒せないのである。戦闘開始だ。…………エート、もうひとつ惑星でも攻略しようか。えっ、艦隊戦はどうなったって？　ハッハッハッ…。

やるときゃやらなきゃ

この調子で、もうひとつ惑星を攻略しよう。オッ、津田艦隊から通信が入ってきたぞ。ナニナニ、こんどは私も参加したいって、う〜んどうしよう……。まァいいか、一緒にガンバリましょう。でも先にいっとくけど、私が徹



Ｘ２」となっているのは、「MSX2」のまちがい。また表４で「吉川泰生：『DAVA』……となっているのは『DAIVA』のまちがいです。

甲弾取ったかんネ。
さて、どの惑星にしようかな……。ここだ！ ここにしょう。ディフェンスが7だけど、津田艦隊が一緒だからだいじょうぶだろう。イザ行かん！
初めのエリアはラクラク、シールドもらい！ つぎのエリアもラクラク、シールドいただき！ おつぎのエリア





は、なっなんだ！ いくら倒してもアウトにならないぞ。あっそうか、この3つ目のエリアが、1番敵の多いエリアだったのかクソ。



んな訳で、戦士津田の運命は……。

そして戦友は散っていった

わがよき戦友津田君、キミは自分の命をも返り見ずよく戦ってくれた。しかし、はからずもキミは惑星バンビエの大地に散ってしまった。私も必死に助けようとしたのだが（シールド2個とも取っといて、よくいうよ)、私の力およばずキミは散ってしまった。しかし、キミの栄誉は永遠に語りつがれていくだろう。私はここに、群馬の津田君を戦士と認め、名誉ある“ディヴ”称号を与え“ディヴ・津田”と命名する！ サヨウナラ戦士津田よ！ 終わった終わった、ネェH氏、お茶でも飲みながらつぎの作戦考えよう。

特別よけいなおせっかい企画！

88版全惑星敵キャラ研究リポート



フナデカン
メカニックタイプ
全体的にゆっくり動く



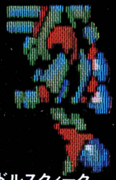
シグ
メカニックタイプ
割と早い動きで接近する



グズリ
メカニックタイプ
後方より現れ攻撃する



バーラブレイド
ヒューマノイドタイプ
上空よりジグザクに来る



パドルスクィーク
メカニックタイプ
かなり重厚な感じがする



ジェイガー
メカニックタイプ
タテをもち剣で攻撃する



ナスティー
メカニックタイプ
重厚な体で突進してくる



ラフォメイラ
ヒューマノイドタイプ
全身するどいトゲをもつ



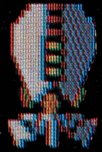
リミナス
メカニックタイプ
前方より一直線



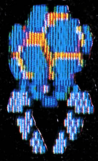
ヘクタドモス
ヒューマノイド型
現れてはUターン



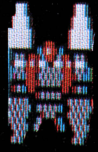
オーピムイーター
メカニックタイプ
上下のジグザグ飛行



ブムラウト
メカロイドタイプ
空中で一時停止する



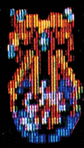
オクタヴィア
ヒューマノイド型
大きな山を描く



ジルワード
メカニックタイプ
スピードが速い



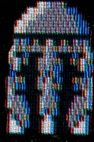
スラッジ
メカロイドタイプ
円を描きながら飛ぶ



ガルムポッド
ヒューマノイド型
ジグザグに飛びさる



リグフット
メカニックタイプ
大きなVの字を描く



ギグル
メカニックタイプ
これもジグザグ飛行

B I G

ビシュヌ銀河の30惑星それぞれに生息する生物(？)たち。コイツらが、惑星戦のときわれわれの敵となる。
敵キャラには、大きくわけてふたつのタイプがある。ひとつは、シールド値、体格ともに低いヤツ。そして、もうひとつのタイプがシールド値、体格ともに大きいBIGキャラだ。SMALLタイプは、通常のバルカン砲1発で倒せるのに、このBIGキャラはバルカン砲では、3～4発当てなくては倒すことはできない。ただオプションウェポンを使用したときは、1発で倒すことが可能だ。このタイプのキャラは、動き自体は速くはないが、急なダッシュをかけてくる場合があるので気をつけよう。それと、BIGキャラもSMALLキャラも倒した数の判定は1だから、なるべくBIGキャラは無視しちゃおう。

S M A L L

BIGキャラとは対照的に、シールド値、体格ともに小さいタイプがこのSMALLキャラだ。だがこのタイプは、動きが異常に速いことでマイナスの部分を補っている。しかし、BIGキャラは動きが不定期であるのに対して、このSMALLキャラの場合ある一定の基本行動が決まっている。そのため、対SMALLキャラ用の作戦も立てやすいだろう。敵の動きを、いかに早くつかむかが勝負のポイントとなるだろう。

内藤vsDAVEのあまから問答

㋢どうもディヴ菅原です！
㋠どうも内藤です。
㋢内藤さん、ディーヴァおもしろいですネェ。
㋠私はもうディーヴァとは、なんの関係もありません。
㋢私は88版をプレイしているんですが、ひとつ聞きたいことがあるんですよ。
㋠私はディーヴァとは関係ありません。
㋢88版はどうして、惑星のまん中にグラフィックがないんですか？
㋠私は関係ありません。
㋢それと、どうしてスクロールがギクシャクするんですか？
㋠ハッハッハッハッハッハッハ。



津田君追悼記念 局地的大プレゼント

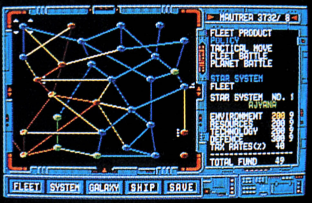
ビシュヌ銀河に散っていった、英雄津田君をたたえて、局地的大プレゼントをするぞ！　ビシバシ！　と毎日を戦っているキミたちのために、Ｔ＆Ｅソフトからディーヴァトレーナー３枚、カンペンケース10個、そしてなんとMSX版ディーヴァを１本大放出だ！　ほしいぜ、という人はコンプティーク編集部“ディーヴァだぜい”の係まで！

イラスト／中野豪

特別企画 パート2

タイプ別 ディーヴァの 進めかた

バランス重視タイプ



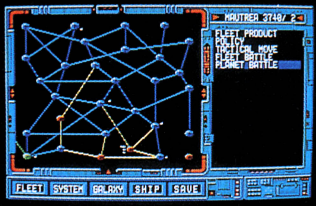
まず始めに、資金をつくるために重税をかける。だけど、惑星への投資も欠かさないので反乱は起きない。自分の植民星の生産力を上げながら、艦船の建造をこつこつとやる。とんでもなくディフェンスが低い惑星がないかぎり、むりな惑星戦はしない。でも帝国側にも植民星を増やされてはこまるので、惑星攻略をしようとしている帝国軍艦隊のジャマもする。で、艦隊のウェポンが上がったら惑星戦するヤツ。



バトル重視タイプ

とにかく戦うことが好きなヤツ。ゲームの最初から惑星戦を仕掛け、アクションテクニックを駆使してバンバン植民星を増やしていく。こんなタイプだから、投資をするとしても艦船建造ぐらい。でも税率は、初期置の低いままだから、クーデターも起きないんだよネ。

艦船ができると、さっそく艦隊をつくってウェポンのレベルも気にせず惑星に突っこむ。もう完全にテクニックのみで惑星攻略を成功させちゃってる感じ。案外、こうゆうヤツにかぎって失敗して艦隊がなくなってもゼ〜ンゼンこたえないで新しい艦隊をもう一度降下させるんだよネ。かならずいるんだ、こうゆうカゲキなヤツ。危ネェーナァ。

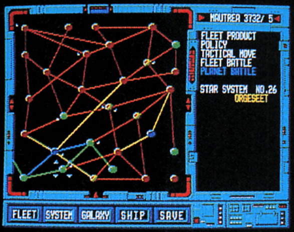


植民星重視タイプ

自分の植民星が、この世で一番大事なものだァ〜！　と思ってるヤツ。

ゲームの最後には艦隊を５艦隊ちゃんともってるけど、それは防衛中心のためで惑星戦はめったにやらない。もう投資、投資を続けてばっかり。もう自分のまわりばっかりかためるヤツ。

どうあがいてもヘタなヤツ



とにかくダメ！　ぜんぜんダメ！　たんなるヘタクソなヤツ。投資もよく理解してないし、アクションもヘタなくせにむやみに惑星戦をするし、バトルをすれば負けて艦隊をなくすし、クーデターは起きるし。モ〜〜イヤ！



●上の懸賞に応募された方は、雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

●システムソフト ☎092-524-4403／PC9801シリーズ／9800円





サンダースJr.体験記 ——「大戦略II通信」

警報！ 敵機甲部隊は島北方にて集結中！

俺の名はサンダースJr. あの永遠のブラウン管のヒーロー、サンダース軍曹の孫にあたる。階級は祖父のサンダースよりちょいと高めで、Second Lieutenant，日本で言えばまあ少尉といったところ。不平はこぼすが、メカにはメッポウ強い、札つきの戦闘工兵の野郎どもが、俺の小隊のすべてだ。

ある日、俺は作戦会議に呼び出された。燈を消した会議室のスクリーンに、何枚もの航空写真が映し出される。多くはかわりばえなしい町や森の写真だが、この味気ないロードショーの終わり近く、1枚の写真が俺の注意をひいた。一見のどかな田園地帯の風景——。これを映写係が、最大の倍率にまで拡大した。「T72!」 途端に悪寒が俺の背すじを貫いた。田園の林の奥深くに、巧みに偽装をほどこされた戦車群がひしめいていた。

ここしばらくは平穏だったこのISLANDの北側で、敵は着々と大攻勢の準備を整えていたのだった。

その日の会議で、わが軍の方針が決定された。作戦の内容を簡単にのべると——。

①わが軍は、敵REDの攻撃に先んじて、すみやかに先制攻撃をかける。

②歩兵および戦闘工兵は、優勢な空軍の援護を受け、中立都市を占拠する。

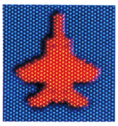
③本攻勢は、敵首都の占領を最終目的とする。

俺の小隊は第2方面軍、主力部隊の切りこみ役を務めることになった。決行は明後日。今夜はどうやら眠れそうにない——。

USA

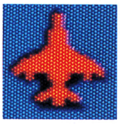
優勢な空軍力が、戦場でのイニシアティブを決定的なものにする。時代の最先端をいく米軍兵器の魅力！

（イーグル）



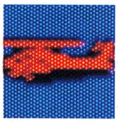
世界で最もパワフルな戦闘爆撃機。搭載兵装の大きさ、空戦力、対地攻撃力と、どれを取ってもピカ一の傑作機だ。

（シーハリアー）



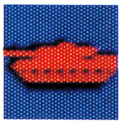
海上型垂直離着陸戦闘機。バランスの取れた戦闘能力と、空港を必要としない便利さが魅力。ヘリ空母にも発着できる。

（アパッチ）



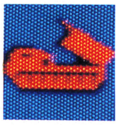
最新鋭の攻撃ヘリ。ヘリの最大の弱点であった対空火器からの攻撃にも強力な耐久性を持つ。対戦車に効果大。

（M1E1）



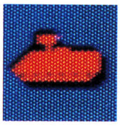
操作性、生存性を重視した新鋭戦車。低車高、高速、独特の複合装甲によって高い生存率を誇る。120㎜滑腔砲を装備。

（MLRS）



対ＡＦＶ（装甲車輌）にも有効な多連装ロケットランチャー。地域制圧のためにはかかせない、戦場のかげの主役。

（M901TOW）

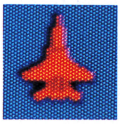


米軍ＡＦＶの中でももっとも安価な兵器。対戦車ミサイルの搭載量と威力が魅力。緒戦での活躍が期待できる。

USSR

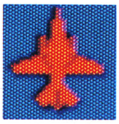
ソビエト陸軍の伝統を受けついだ強力な戦車群。対空兵器も充実した赤軍のパワフルな武器体系だ！

（MiG-31）



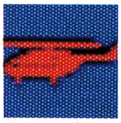
戦略爆撃機の迎撃を目的として開発された戦闘機。迎撃戦闘機に要求される高速性にくわえ、低空での空戦能力も高い。

（Su-24）



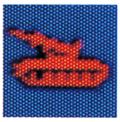
対地、空対空、ともに優れた戦闘爆撃機。その移動力と対地性能により、西側ＡＦＶに大きな犠牲をしいることになる。

（Mi-8ヒップ）



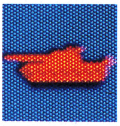
兵員輸送、対地支援と多目的な用途に使える汎用武装ヘリ。緒戦から終盤にいたるまで全ての局面の使用に耐える優秀機。

（SA6ゲンフル）



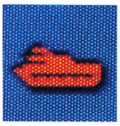
低高度から進入する攻撃機を撃破するために開発された対空ミサイルランチャー。高精度のレーダーによる攻撃は脅威。

（T72）



赤軍の次期主力戦車。新型の自動装填装置とレーザー計測器によって発射頻度と命中精度を改善。125㎜滑腔砲を装備。

（BMP-1）



西側兵器にも強い影響をおよぼした装甲兵員輸送車。対戦車ミサイルの装備など火力にも強力なものがある。

 イラスト／中村亮

ISLAND CAMPAIGN MAP

中央のくびれた地点が戦局のキーポイント。すみやかに都市を占拠し、拠点を築き、今後の戦いを有利に進めよう。

第1方面軍



ISLANDの西側に展開する第1方面軍の正面には、敵生産拠点から遠いせいもあって、比較的圧力が少ないはず。任務としては、空港・港湾などの施設を整え、主力である第2方面軍の補助攻撃をすること。余裕があれば西の島の港を根拠地にして、上陸作戦を試みるのもいいだろう。

首都

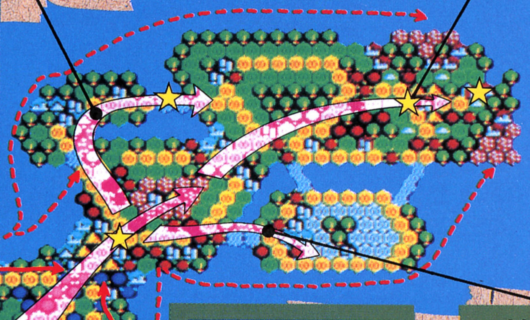


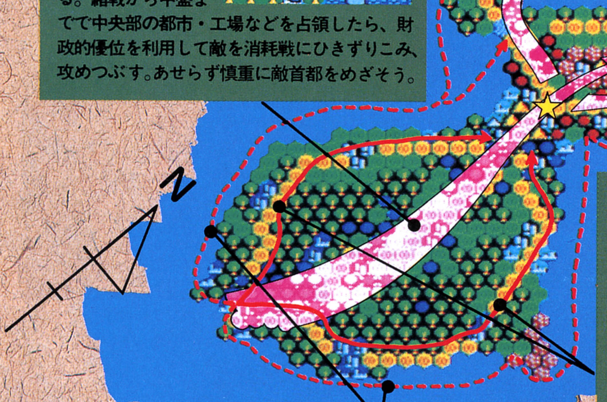
敵REDの首都は、非常に攻めにくい場所にある。西に荒地をひかえ、正面には都市と山脈、東には多くの生産拠点がある。首都攻防の要は、やはり正面の敵都市攻略だが、始めに空港の占拠をめざしてもいいだろう。航空機生産をストップさせることで、敵は相当の打撃を受けるはず。

第2方面軍



戦局の多くは、主力である第2方面軍の活躍にかかっている。緒戦から中盤までで中央部の都市・工場などを占領したら、財政的優位を利用して敵を消耗戦にひきずりこみ、攻めつぶす。あせらず慎重に敵首都をめざそう。





第3方面軍

第3方面軍の任務は、拠点の死守にある。西の島とは反対に、敵は終始優勢な勢力を投入してくるはずだ。攻撃目標には、航空機やAFVより歩兵を集中してたたこう。この方面ではキミの柔軟な防御戦術が試される。もっとも頭を使う戦場だ。



支援部隊



最前線での激しい消耗は、部隊をまたたくまに減少させていく。補充のための新戦力は、ターンごとに切れ目なく送り続けよう。一見地味な仕事だが、忘れちゃダメ。勝負のポイントのひとつは、キミのめんみつな補充計画にかかっているんだぜ！

海上支援

海上支援には3種類ある。①護衛艦などからの対空・対地・対艦攻撃。②ヘリ空母からの航空支援。③揚陸艦による上陸作戦。このうち、特に上陸作戦は注意しておこなうこと。的確な場所とタイミングさえ選べば、敵を全線に渡って崩壊させることも夢ではない。大胆かつ細心に。



システマティックな戦術で消耗戦にケリをつけろ！

ISLAND CAMPAIGNの戦局のゆくえを決めるのは、中央部の都市と工場が密集したくびれた所だ。この地帯はちょうどBLUEとREDの首都の中間地帯にあり、両軍の実力が拮抗するところだ。この地帯に敵より早く拠点を築くこと——戦局のすべてはこの一点にかかっている。

狭い地域なので、中盤、恐ろしい勢いで消耗戦が激化する。ここでは何よりも理にかなった戦術が必要となる。

その際、オススメしたいのが、長距離砲の有効活用。MLRS、M109A2などの射程の長い兵器で後方から敵をたたく。特に一ヵ所に焦点を定めて集中砲火を浴びせれば、敵の戦線に突破口を開けることもカンタンだ。

敵の戦線の背後には、必ず対空兵器や歩兵がいるので、突破口から戦車や装甲車を送りこみ、それらの敵ユニットをひとつひとつつぶしていこう。

次に航空ユニットを使用した戦術爆撃で正面の敵機甲部隊に大きな損害をあたえる。空陸一体化したシステマティックな戦術が、中央部での戦闘の死命を制するのだ。

『大戦略II』では、都市に耐久力をつけるなど、前のバージョンに比べて電撃的な勝利はむずかしくなった。それだけに、考えぬかれた緻密な戦術が要求され、ゲームの奥行きに深味をあたえている。GOOD LUCK!

ISLAND CAMPAIGN

1

○月×日、未明――。わが戦闘工兵部隊は、輸送ヘリに乗りこみ、発進の合図を待っていた。目的地はISLAND中央部。機甲部隊が到着するまで、俺たちは戦線を持ちこたえなければならない。

ヘリが発進。俺たちのはるか高々度からイーグルの爆音が聞こえてきた。対地対空何でもOKのたのもしい空のモンスターだ。

戦闘の口火はこのイーグル部隊から始まった。輸送ヘリを襲おうと南下してきたMiG21と遭遇、これを散々に破ったのだ。



◀第1ターンでの生産。地形に影響されない空中輸送中心の編成にしてみた



▲ファースト・コンタクト。イーグルとMiG21では役者が違いすぎるかな!?

2

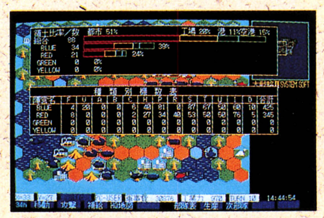
緒戦での優位がものを言って、第2方面軍はすばらしい勢いでISLAND中央部に展開した。敵は中央部よりはるか北側で進撃をストップ、傷ついて機甲部隊の再編成をしているようだ。

夜、俺たちは敵襲を受けた。わが軍の戦線の背後に取り残され、戦力の半減したT62が拠点に攻撃をかけてきたのだ。ただちに対戦車ミサイルで応射。T62を潰走させた。

報告では、第2方面軍の先鋒が敵戦線の突破に成功したらしい。



▼中央部での戦闘。敵も歩兵を繰り出して都市占領をめざす。まず歩兵をたたけ！



▲優勢な経済力を背景にして、BLUEとしては手がたい勝利を狙いたいところ

ワンポイントOP1

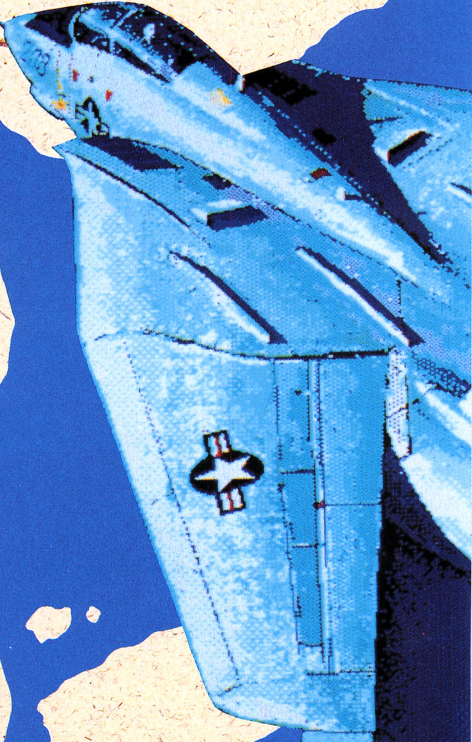


長距離射程を持つ自走砲、ロケットランチャーの参加がIIの魅力のひとつ。戦線の背後に配置して、ここぞと思うところに集中砲火をあびせよう。泣く子も黙るISLAND中央部でのたたき合いに、こいつを利用しないテはない。ただし、移動をすると攻撃ができない。よく考えて配置することが必要になる。

ワンポイントOP2



IIでの戦いは同時射撃を取り入れただけあって、ゲーマーには苛酷な消耗戦になる。苦労して育てた熟練部隊は、今後の戦局の大きなキーだ。命中率、防御力などは、新兵とベテランではかなりの違いがあるので、ターンごとに自軍をチェック、古参部隊に補充をかかさないようにしよう。プロフェッショナルは強いんだぜ！

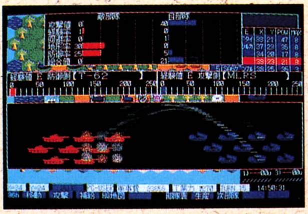


3

両翼では対称的な2つの戦いが進められていた。西部に展開する第1方面軍は、正面の敵を制圧。空港・港湾施設を確保し、きたるべき上陸作戦に備えている。いっぽう東部では苦戦が続く。優勢な敵に圧迫され、過半数の都市・工場をREDが奪取。T72の波状攻撃で、歩兵2個部隊が全滅した。現在、航空部隊が敵を阻止しているが、強力な対空砲火の前に損害が急増している。なお、中央部でも敵の抵抗は強くなっている。



▶戦闘もそろそろ中盤を過ぎた。敵首都前面の森が今後の攻防の焦点となるだろう



▶敵にとっては理不尽とも思える、MLRSロケットランチャーの一斉砲撃だ



OPERATION

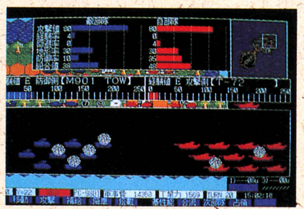


◀敵首都が山脈の奥に見える。森林地帯での攻防はいよいよピークを迎えている

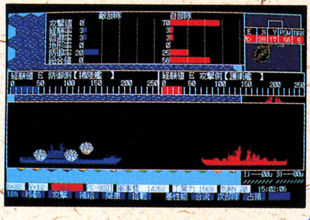
4

第１方面軍が上陸作戦を成功させた。掃陸されたM1E1が、敵対空火器を破壊し、同時に第２方面軍の正面では、攻撃ヘリが一勢に敵戦車に襲いかかった。敵は大幅に後退、わが軍は敵首都前面に広がる森林地帯に戦線を進めた。

第３方面軍の正面では依然として揉み合いが続いているが、敵の進入ルートを占拠するのは時間の問題だ。敵は最後の戦いに備え、戦線を整理している。戦線はなおも北上する。



▲M901TOWは防御力が泣きどころ。終盤まで生き残る部隊はめったにない



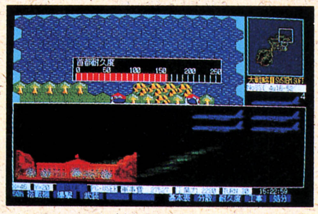
◀海上の警戒網をくぐり抜け、敵護衛艦が攻撃。またたくまに3隻の揚陸艦を失った

5

首都前面の要塞地帯で、敵は強烈にCOUNTER ATTACKをあびせてきた。戦線の背後にすさまじい密度でならべられた長距離砲火が前衛の機甲部隊に降りそそいだのだ。それとともにSu-17が爆撃を敢行。わが軍は数個部隊を失った。が、大勢はけっした。空港と首都の両翼の生産拠点を押さえたわが軍は、掃討戦の段階を迎えていた。最後の敵、戦う術を持たないガネフをほおむるとともに敵首都は降伏。戦いは終わりを告げた——。

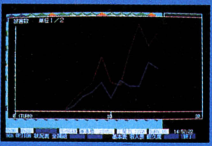


▼戦闘は最終局面を迎えている。すでに３ヘクス先に敵首都の赤い星が見える

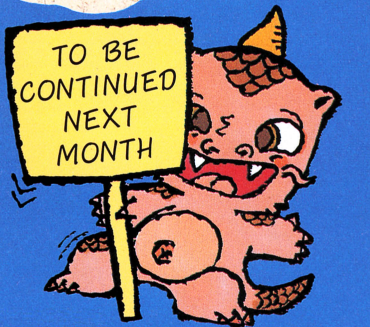


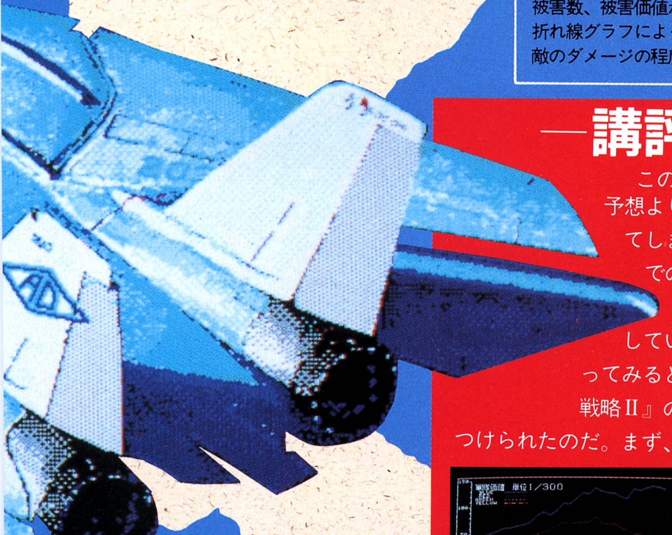
▲B52による敵首都爆撃。この後、B52は生き残った敵対空破により撃墜された

ワンポイントOP3



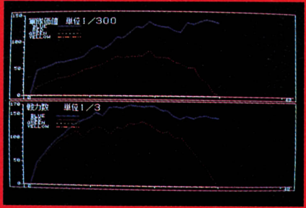
各ターンごとに状況表を参照するのは、IIゲーマー必須の心得。領土数、収入力、軍隊価値、戦力数、被害数、被害価値が折れ線グラフによって、ひと目でわかる。中でも敵のダメージの程度を表わす被害数には要注意！



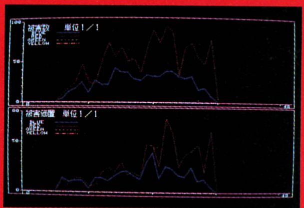


—講評—新兵器を使いこなせ！

このCAMPAIGNは、予想より長い戦いになってしまった。序・中盤での快進撃から、25ターンを目標にしていたのだが、終わってみると、30ターン。『大戦略II』の奥の深さを見せつけられたのだ。まず、これまでとは違い、各施設に耐久力がつけられているので、歩兵が占領するためには最低２ターンはかかる。また、武器も飛躍的に増え、特に対空兵器は数ヘクス先から航空ユニットを攻撃できる。これまでのような電撃作戦はかなり難しい。次号ではワタシももう少し強くなっていることと思う。キミたちも新兵器を使った新しい戦術を知らせてくれ。



◀ゲーム中、一貫して敵を上まわる戦力を持つ。勝利のためにキモに命じておくべし！



◀中盤でうけた莫大な破害がREDの敗北の大きな要因のひとつとなっている

※このサンダースJr.の「大戦略II通信」では、キミたちの考えた『大戦略II』の攻略法を募集します。あて先は「大戦略II通信」係りまで。

How To Win

●SESSION61 ☎03-486-8127 ●PC88／7,800円／5月中旬発売予定 PC98、X1／7,800円／6月中旬発売予定

ガルフォース

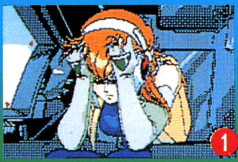
「創世の序曲」

第2回

突然発生した事故、そしてあまりにも巧妙な敵の出現。多くの謎をのこしたまま、ルフィをのこし巡恒艦スター・リーフは光速圏に突入してしまった……。

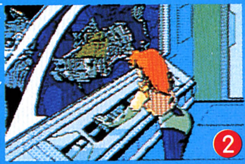
おまたせしました〝ガルフォース〟の第2回目でがす。はたして今回はいかなることに！

怒りと悲しみがラビィの顔を濡らす…

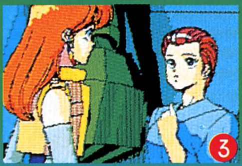

1

ルフィが死んだ？ 誰一人そのことに触れようとしなかった。みんな、ただ黙々とスターリーフの修復作業に専念していた。そして作業もほぼ終り、平穏な時が流れていた。

ラビィは格納庫で、ブロンディの整備をしていた(写真①)。もう、これを何回くり返したのだろう…。こんなことをいくら繰り返しても、ルフィはもう帰ってこやしないのに。ルフィを見殺しにしてしまった、怒りと悲しみでラビィは胸が張りさけんばかりであった(写真②)。ラビィは整備をやめ、デッキへと“移動”してみた。メインデッキには、パティとキャティ、それにトイルがいる。「ラビィ、何か用？」パティが話かけてきた。異状はないか聞いてみると、今のところ順調でカオスに一番のりできそうだと言うことだった、よかった。ラビィはメインデッキを出て、コンピュータールームに“移動”してみると、そこにはボニーがいた。OX11で戦闘シミュレーションをしているボニーを見ていたら、なんとなくホッとした気分になってきた。


2

ひととおり“移動”をしたあと、格納庫へ戻ってみた。おやっ“見る”とブロンディのコックピット内に人影が見える。だれ？ 近ずいてみると、そこにはエルザが立っていた(写真③)。「ラビィ私の部屋に来ない？」え！ べっべっ別に行ってもいいいいけどねェ（何もオレがアセルことはないか)。よく見るとエルザはナイトガウン姿じゃないか、何んかあぶないムードだなァ。お言葉にあまえて“エルザの部屋へ行く”と、「とっておきのワインがあるのよ、一緒に飲みましょ」だって（写真④)。ますます危険なムードになってきたぞ、もしかしたらこれは？ エルザは、ルフィのことはあなたのせいじゃないわ、と言って私をなぐさめてくれ…そ・し・て…きた！ やっぱり思ったとおりだぞ！(写真⑤)


3

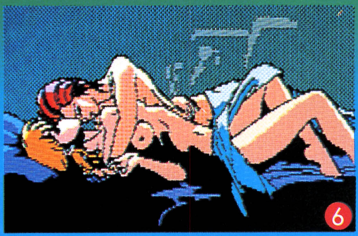
エルザは「あなたが望むなら、大人にしてあげる」だって、してして大人にしてェ〜！（いかん取りみだしてしまった）



4



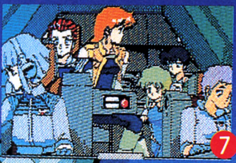
5

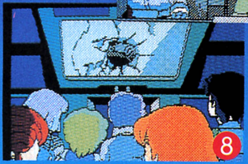

6

エルザの手は××××、ラビィの息は荒く乱れた。じ×××てもいい？(写真⑥) と、そのときエルザの手が止まった。エルザを“見る”と、何もしゃべるなと目で合図し、会話レシーバーを眼の前に差し出した。

エルザは、スターリーフの故障は誰かが細工したとしか思えない、それにあの事故のために通常空間に出たとき、タイミングよく敵パラノイドの攻撃をうけたことも偶然じゃないのではないかと言ってきた。そして、彼らの目的は私達を殺すことではない、と言うのである。じゃあいったい何が目的だと言うのだろう……ん？ 何か外が騒がしいぞ。

彼らの目的とは何んだ……？

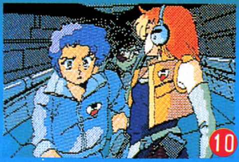




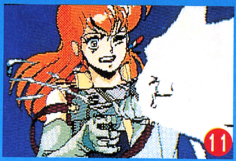
私達2人は、急いでメインデッキへ行ってみた（写真⑦）。“話す”とパティが「見て、エルザ。Eパートの外壁に何か突き刺さっているの」と言ってきた。モニターを“見る”と、なるほど大きな穴が開いていて（写真⑧）、何かのカプセルのようだ。トイルは何のエネルギーも感知できないと言うが…とにかく、行ってみるしかない。



第E地区は、動力が通っていないため非常燈がうすく通路を照らしている（写真⑨）。“見る”とカプセルのような物が甲板を突き破って艦内に入ってきている。アイルによると、直径16m、ロートバル複合合金使用、敵の「強襲用ポット」と思われると言うことだ。う〜ん何が入ってきたのだろう。



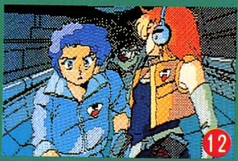
エルザの指示で、Eパート以外はすべてのエアロックを閉鎖、そして全員でEパートを調べることになった。各自銃を持ち、それぞれに散っていった（写真⑩）。ラビィとポニーはEパートを1から順に“移動”していった。何もないなァ〜、と、その時！　出たァ〜。目の前に巨大なモンスターが現われた。ラビィは銃を射ちこんだ！…がきっきかない！（写真⑪）ヒェ〜なんでだめなの、アァ〜モンスターが近ずいてくるョ〜。

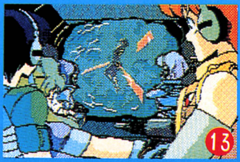


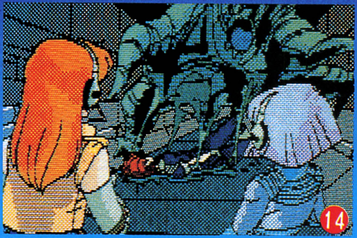
OUT!!

やりなおして何が悪いか！

ラビィとポニーは、Eパートを“移動”していった（写真⑫）。しっかし、さっきは何で銃がきかなかったんだろ。今度は番号をランダムに進めて行き、もちろん通信もこまめにするぞ！　しばらく行ってから、みんなと“話す”と、突然キャティから「キャーッ。誰か、エルザが!!」という通信が入った。出たな！　バケモノ、ラビィとポニーはエルザのもとへと急いだ。エッエルザ〜！　何とエルザがモンスターに捕まっているじゃないか（写真⑬⑭）。とにかくエルザを救わなければならない。ラビィは“モンスターを撃った”きっきかない！　しかしモンスターは通路を破って逃げていった。エルザー！「ラビィ、わかったわ。ヤツラがやろうとしていることが……私は絶対に拒絶する」（写真⑮）。何んだ？　どういう意味なんだろう。とにかくエルザをこのままにはしておけない、ラビィはキャティとラミィにエルザをメディカルルームに連れていくように“話す”と、アイルにEブロックのチェックをたのんだ。どうやら怪物は、まだこの近くにいるようだ。しかし、あいつを倒すにはもっと強力な武器が必要だ。ラビィは武器庫へ“移動”した。

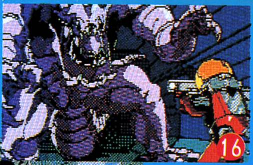




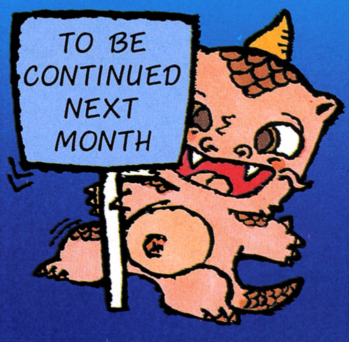




武器庫で2つの物を手に入れると、“宇宙服を着用”した。さあ！　出てこいモンスターめ！　と探知機が下をしめしているぞ、いざエルザの仇！（写真⑯⑰）さて！　ラビィの運命は…。







ほしけりゃもってけ！ 特製シールプレゼント



▲ウワァ〜スッゲェ〜！　カッチョイ〜、えい！　もってけ！

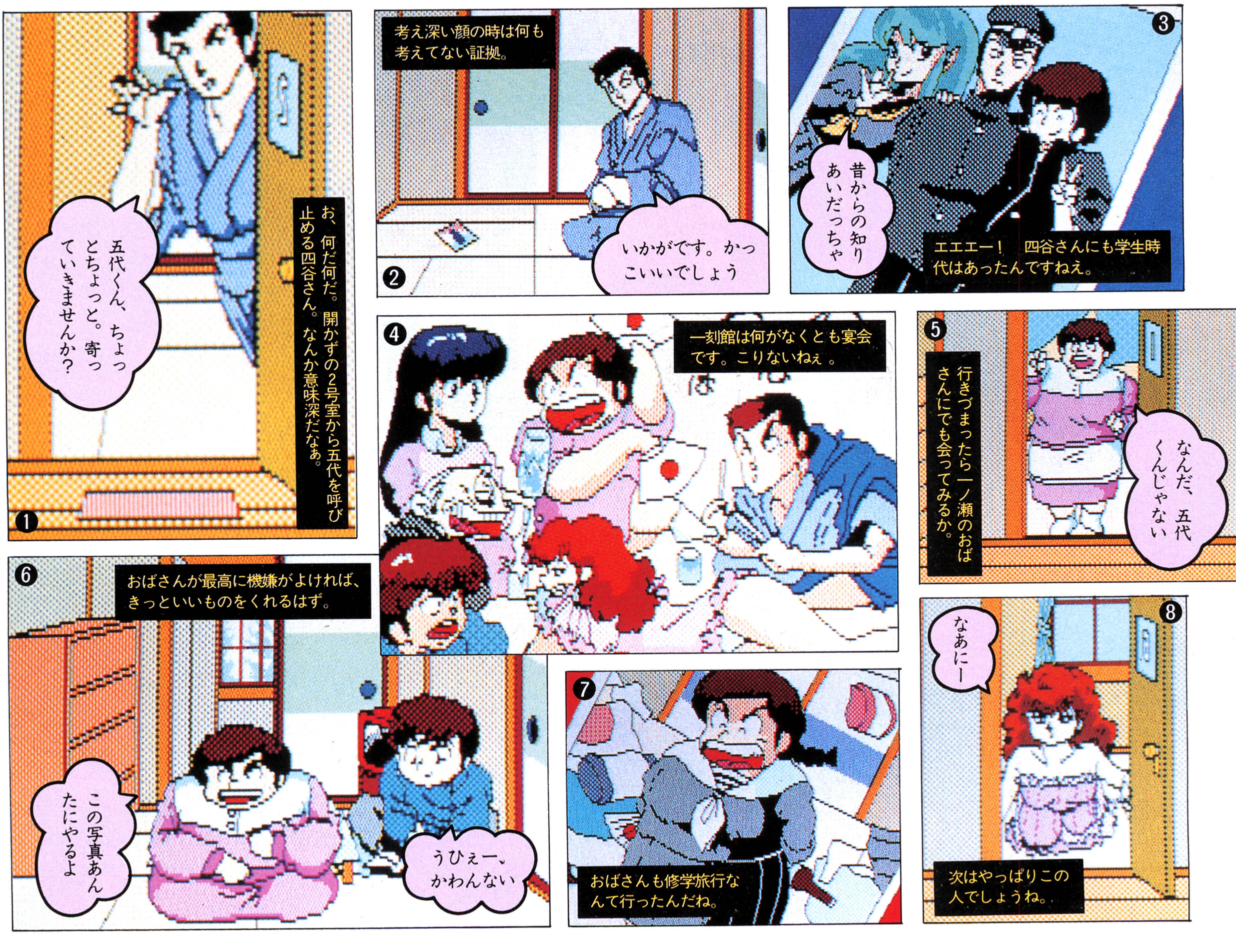
ボクはルフィが好きだな。イヤ、キャティのほうがいいぜ。バカ、ラビィがいちばんに決まってるだろ……エ〜イ、ウルサイな、とにかくみんながのったシールなんだからケンカするなって。ハガキ大のシール、3枚セットで15名に特別プレゼントだ!!　欲しい人はハガキに①住所②氏名③年齢を書いて、コンプティーク編集部「ガルフォース特別プレゼント係」まで送ってくれ。

How To Win

●マイクロキャビン☎0593-51-6482●PC9801シリーズ、PC8801シリーズ／7800円

めぞん一刻 最終回

いよいよ『めぞん一刻』集中連載も今回が最後。エンディングめざして最終難関を一気にHow To Winしちゃうっちゃ。響子さんのナゾが今、あきらかになる！



「想い出のフォトグラフ」って、これのことだったんだね！

ヤッホー！　元気ぃ？　思えば短かったような長かったような『めぞん一刻』How To Win もとうとう最終回。たぶん、もうみんなはしっかりエンディングまで行けたんじゃないかな？……と思ってたら、最後のとこでニッチもサッチもつまずいちゃった人がいるんだという話を聞きました。あーアレねー。じつはウチもおんなじとこでつまずき経験があるんだ。つまずくといえば原作の方の『めぞん』も本当に最後に近づいてきたね。あーだこーだとつまずき、寄り道してきた五代と管理人さんだけど、やっと結婚までこぎつけたみたいでウチも本当によかったなぁと、一抹の寂しさとともに感動してるっちゃ。そんじゃ、その最終難関を集中的にHow To してくからね。

前回は、郁子ちゃんの家庭教師のバイトをやって、おじいちゃんからバイト料をもらったところまでだった。そのお金で何を買ったらいいのか……は、みんなもう分かってるよね。そーです。欲しくってたまらなかった、あのまねき猫を買うのです（に、してもどうしてスーパーになんて売ってるんだろ）。で、これをとうぜん、四谷さんに見せるでしょ。すると、あの開かずの2号室から四谷さんがブキミに手招きしてくれるから、おそるおそる入ってみよう。もったいぶって渡してくれた1枚の写真！（なんのことはない、彼の学生時代の写真なんだけどね）。

で、まぁそれから郁子ちゃん家でもらったかずかずのアイテムを響子さんにあげたり、例の玄関マットのナゾを解いたり……まではみんなすんなり進めるんだけど、それからあと、何やっていいのか分からない。響子さんは「どうもありがとうございます」としか言ってくれないし、ほかの住人たちもあんまり新しい反応してくれない。せっかく行けるようになった郁子ちゃん家



にも行けなくなる……。

そこで、またまた『めぞん』の基本を思い出してほしい。そう、宴会である。キミは今までで合計何回の宴会をしたかな？ 管理人さんの部屋から一ノ瀬のおばさんを追い出すためにやっただけなんじゃない？ そんなんじゃダメなんだよね。最低3回はやんなきゃ。

そうして四谷さんの写真を一ノ瀬さんに見せてみて。おばさんのキゲンがよかったら、彼女の学生時代の写真をくれるっちゃ（これが、まったく今と変わってない）。で、その写真と四谷さんの写真を朱美さんに見せてみて。もちろん、彼女のキゲンのいい時にね。やっぱり1枚の写真をくれるっちゃ。

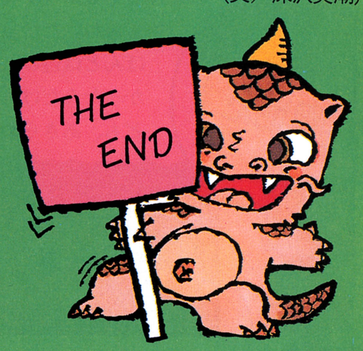
（もらえないというキミ、あの穴をちゃんとふさいでいるかな？）

やたら写真が集まるなぁと思ったけど、考えてみれば「想い出のフォトグラフ」というのが、そもそも題名ではあったのだ。

この3枚の写真を響子さんに見せると…。もうこれで終わったも同然なんだ。だから、これでHow To Winも終わり。だけどウチ、ちょっと教えすぎちゃったかな？ と少し心配なの。でも、連載第1回の時に言ったように、このゲームのいいところはプレイヤーによって、いろんな解き方があるってこと。たぶん、ウチも知らない画面や方法がまだまだ隠されているんじゃないかな？ 1度終っちゃってからも、そいういうまだ見ぬ画面を捜しに再挑戦してみてほしいっちゃ。

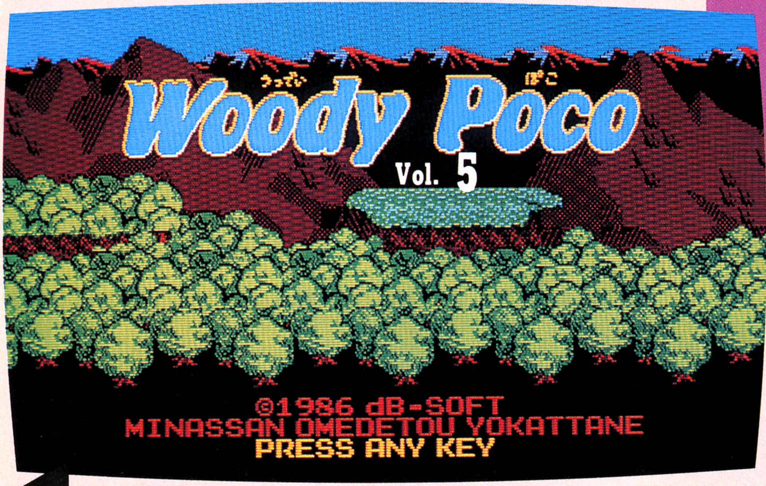
んじゃ、もしかまた『めぞん一刻part 2』ができたら会おうね！

（文／深沢美潮）



How To Win

●デービーソフト ☎011-251-7462 PC8801シリーズ、X1シリーズ 6800円



How To Winうっでぃぽこを楽しみにしてたみなさんごめんなさい。ぽこ君は冬のステージでかぜをひいてしまって、ずーっとおじいさんの家でつまらないじょうだんを聞きながら、寝ていたのです。でも今月は元気いっぱいだよ。

とうとう 遊園地に来ちゃったぜい！

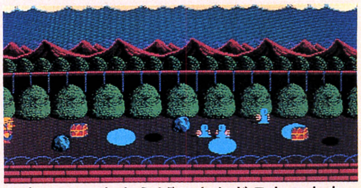
おひさ〜しぶりのぽこどぅえ〜すっ。先月は、お休みしてしまったんだけれども、今月は元気いっぱい遊園地のステージを進むんだもんね。ほんじゃま、よろしくね。

冬の道を通り抜けたぼくの前に現れたのは遊園地。周りを見ると、いつのまにか緑がもどっている。ちょっと余裕がでてきたぼくは、遊園地にちょっと寄っていこうかなと思って、遊園地の入口まで行ってみたの。でも、入口のかんばんを見たら、この遊園地で遊んでいると、ろばになってしまうって書いてあったんだ。いくらなんでも、人間にしてもらいにいくのにろばにされたんじゃしょうがないもんね。だから、ほんとは遊びたかったんだけれども、あきらめて遊園地の周りを進むことにしたんだよ、つまんないね。

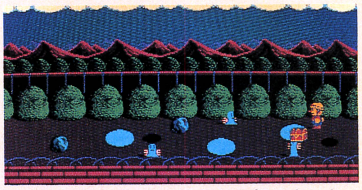
さて、てくてくと歩き始めたら、いきなり見なれない敵きゃらさんとたからばこさんが2つ。でも、入手した情報によると、この敵きゃらさんは、ニョロっていう名前で、なめくじさんの親せきなんだって。だから、なめくじさんによく効いたしおぶくろさんを使えばいいんじゃないかなっと、アドバイスもしてしまうぼくって親切。でも、やったねっと思ってたからばこを取ろうとしたら、いきなりわわーん。なんと、あのにせものたからばこさんだったんだよ。もう出てこないと思っていたもんだから、ゆだんしちゃった。みんなも気をつけてね。見分けかたは知ってるよね、昼間に、たからばこさんに影がないのがにせものだよ。わかったー。



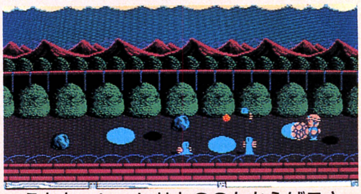
▲とうとう、遊園地まで来てしまいました。でも外を歩くだけなんだ



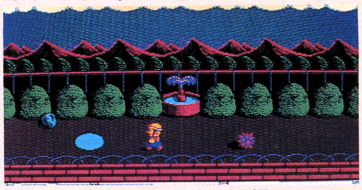
▲わーい、たからばこさんがふたつもあるよ。でも本物かな



▲ニョロは、なめくじさんの親せき。しおぶくろはまだあるかな？

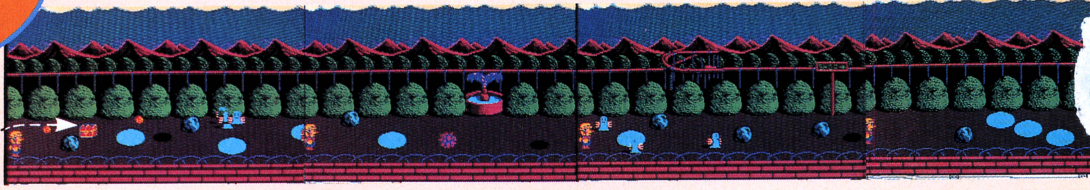


▲うわわーい。にせもののたからばこさんだったよー。がっくり



▲いがいがのボルボックス登場。このふん水もきれいなんだよ





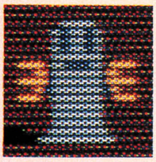
MONSTERS IN YUENCHI

うばるばっ



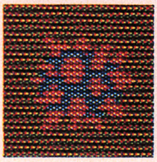
水たまりの中から頭を出して長い舌をびろろ～んってさせている。ここを通り抜けるのってたいへん。

ニョロ



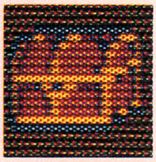
かわいいでしょ。でもって、なめくじさんの親せきでにょろにょろしてるんだって。何に弱いかわかるよね。

ボルボックス



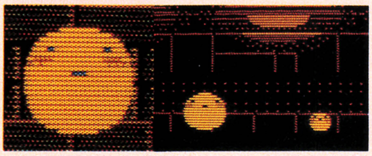
とげとげのいがぐりさん。あれ、そういえばボルボックスって理科の時間に聞いたような気が…

ばけたからばこさん

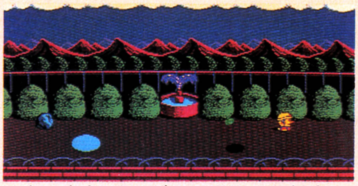


このステージにも出てきちゃいました。あわてて宝箱を拾いに行かないようにね。がめついちゃだめだよ。

金色玉男（こんじきたまお）



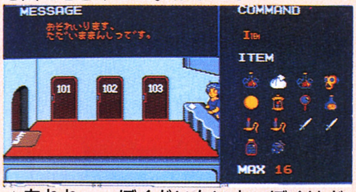
か～わいいでかきゃらさん。でも、ちぢめて読んではいけないのだな。ところで彼は分裂するんだよ。すごいでしょ。うまくやれば8匹ぐらいになるんじゃない？



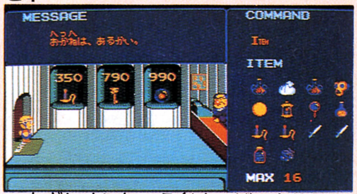
▲おっとと、泥の中にめりこんでしまった



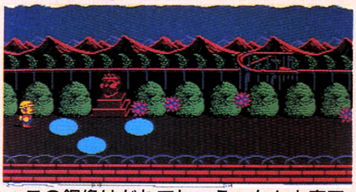
▲ひさしぶりに木にぶつかったら、はちも出てきちゃった。ばかだな～



▲あれれっ、ぼくがいないよ。ぼくはどこ？



▲かぎにすいしょうだま。ばっちり買っておきたいな

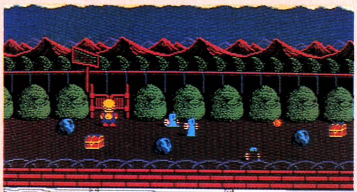


▲この銅像はだれでしょう。なんと魔王じるびびなのでした



▲ジェットコースターに乗りたいよ～、乗りたい、乗りたい、乗りたい





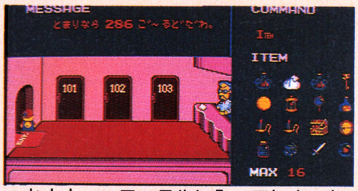
▲おっと、こんなところに門がある。やっぱり遊園地に入れるかな？



▲かわいい銀行さん。ようするに質屋さんなのよね



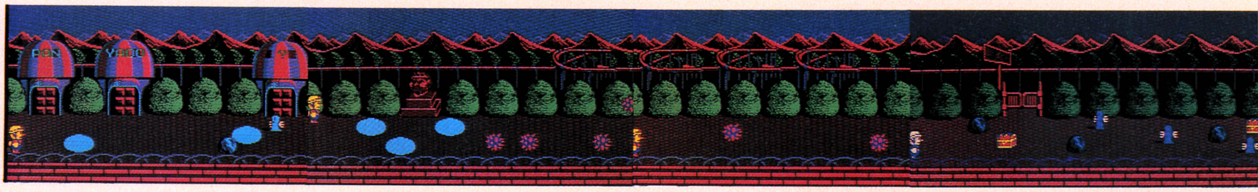
▲ほらね、やっぱり質屋さんでしょ。ぼく、このおねえさんだいすき



▲おととっ、モーテルに入ってしまったぞ。とまろうかな

さて、さらに前進。なんだか、あんまり風景が変わらないからつまんないなあ。やっぱり遊園地に入ればよかったよ。と思っていたら、並木のあいだにふん水があったりしちゃうのでした。なかなか細かい芸だなあと思ったりもしてしまうのでした。ここらへんからとげとげの敵きゃらさん、ボルボックスが登場してしまうんだ。こいつは、ものすごく動きが速いし、大きいので、気をつけなくっちゃね。ぶつかってばかりだとあっという間にゲームオーバーなんだよ。でも、ボルボックスには何が一番効くかは教えてあげないよー。自分で考えてね。ぼくってていじわる。

もう少し進んだらなにやら立て札があったんだ。もうちょっと行くと、お店やさんがあるらしいんだ。ふう、とぼくはため息ついて前進。するとパン屋さん、宿屋さん、？屋さん。やったあ、宿屋さんだあ。というわけで体力を回復してしまいました。でも、ここのはふつうのホテルだからね。へんな期待はしないでね。それから？屋さんへ。ここにはらっきー（かぎのことだからね）とすいしょうだまとらんぷが売っていたよ。かぎは買っとこうね。らんぷもひとつは買っておこうね。もしな



← ← ←

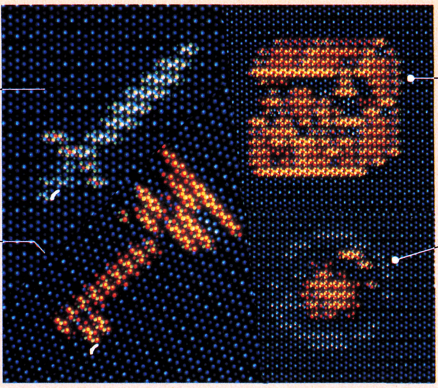
POCO'S ITEM PART4

けんちゃん

使っても数の減らないぱらっぱは、とっても便利だけど、ぜんぶの敵きゃらさんにきくとは限らないもんね。で、このステージでも、剣は役にたっちゃうわけ。

らっきー

らっきーです。たくさん買っとくといいと思います。少なくともひとつやふたつは、ぜったいに必要だと思ってるんだけどな。



たからばこ

たからばこさんは、やっぱりお金にかえるしかないもんね。有効に使おうね。このステージから先には、もうお店やさんがない…らしいからね。

すいしょうだま

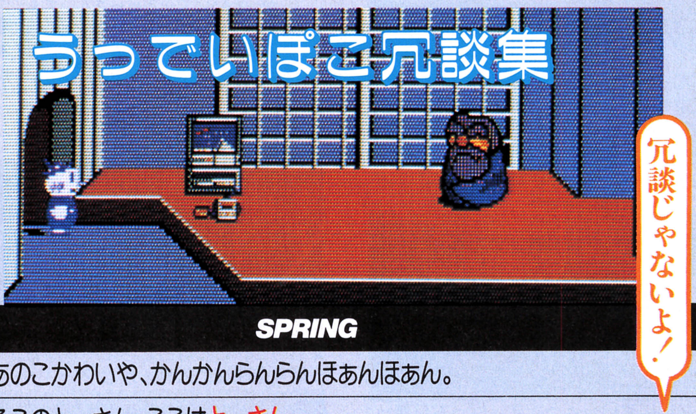
おんなのこがほしがってたすいしょうだまは、こんなところにありました。なんの役にたつかって？　けっこう役にたつんだって。

かったらのはなしだけど。それからすいしょうだま、なんの役にたつのかは教えてあげないけど、きっと役にたつと思うので買っとくことをおすすめしちゃうよ。

このお店やさんを通り抜けたら、こんどはなにやらぶきみなおじさんの銅像がたっていたよ。なにやら書いてあるんで読んでみたら、なんとこれが大魔王じるびびなんだって。そうか、こいつが、妖精さんをさらってしまったんだな。とは言っても、銅像じゃ何にもならないから先に進もっと。

もちっと先に行ったら、もう夜も近くなってきて暗かったんだけど、遊園地に入る門があったんだ。ひょっとして、やっぱり遊園地に入ることができるのかな。そうだ、ここでみんなから情報を教えてもらおうかなぁ。この遊園地に入る方法がわかったら教えてね。ぼくはいろいろためしたんだけど、けっきょくわかんなかったんだ。では、みんなよろしくね。

さてさて、ずんずんと夜どうし歩いて行ったら、途中で銀行（質屋さんと同じだよ）を抜けて、うぱるぱっさんが前をとおせんぼしているところまできちゃった。どうやらここを過ぎると次のステージに行けそうだなっと思ったんだけど、どうしてもうぱるぱっさんを通れないんだっていう人も多いと思うよ。ではここでアドバイスをひとつ。うぱるぱっさんの舌は剣を利用す



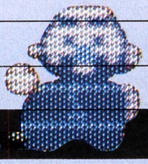
SPRING

あのこかわいや、かんかんらんらんほぁんほぁん。

そこのとーさん、ここはとーさん。

いそいで、といれにはいっとれ…てへへ。

こうこうせいなら、もっとおやこうこうせい。



SUMMER

とうきょうにいったら、ものれーるにものれーる

うみにおちんなよ、しゅくだいやれよ、ふろはいれよ。またなぁー。

AUTUMN

ちょっといいですかー、あなたはーかみでぇーはなかみますか〜。

へーこいてぷぅ。

とけいがこわれたって〜そんなもん、ほっとけい。

WINTER

おっとせいのあたまから、びーちぼーるをおっとせい。

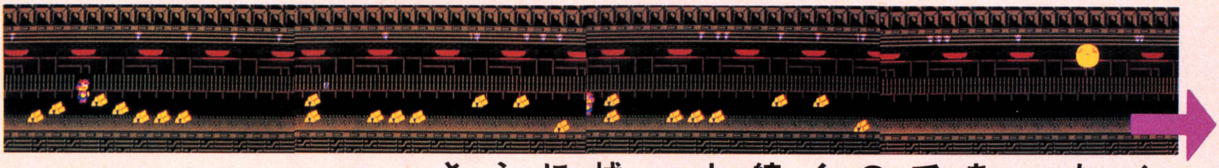
こんなところで、ようせいのはなしをするのは、よーせぇ。

きのうみた、ゆめのはなしは、だれにもゆうめぇ〜。

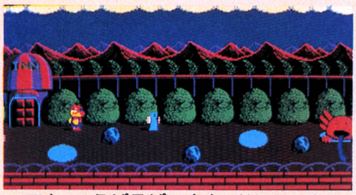


←　←

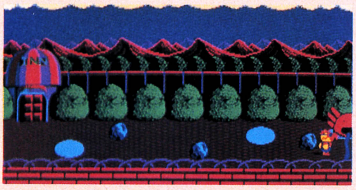
YUENCHI CHIKA MAP



さらに城へと続くのであった！



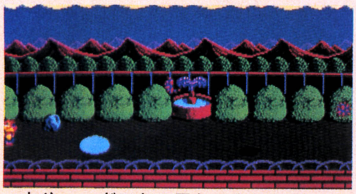
▲でたっ、うぱるぱっさん。どうやったらここから先に進めるの



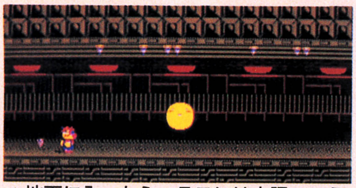
▲でも、ぼくはまけないぞ。うつべし、うつべし、うつべし



▲やったっ。とうとう先に行くことができてしまったのだけれども……



▲おやぁ、どこかで見たことのあるようなふん水があるぞ



▲地下に入ったら、そこには太陽、いえいえ金色玉男が

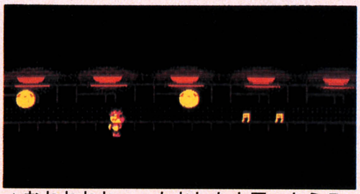
ればうまくいくかもね、でもそれだけじゃだめかもしれないけど。それにもうひとつ。べつにここを通っても通らなくっても先に進めるんだよ。

さて、ぼくはバッチリうぱるぱっさんの舌をやっつけたんだけど、そのときの画面がおもしろかったよ。で、ここを通り抜けてずんずんいったら……あれっ、見おぼえのあるふん水があるよ。あれあれっ、やっぱり元に戻ってきちゃっているんだ。あっそうか、遊園地の外側にそって歩いていたから、1周しちゃったんだ。というわけでした。だからうぱるぱっさんを無理にたおさなくってもいいんだよ、らっきー。わかったかな？

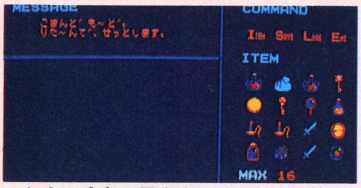
すると、いったいどうしたら先に行けるのでせう？　と、そう言えばこのステージでは、まだ地下に入ってないんだったっけ。すると、どこかに地下の入口があるのかな。でも、答えはかんたんだったんだよ。なんといっても大魔王じるびびのところに行くんだから、それなりの目印ってのがあったわけ。といえばわかるよね。ほら、あれですよあれ。でもってそこらへんをずしずし歩いてみたらやっぱりあったわけ。あとはずんずん先に進んでいったんだ。そしたら、おおっと出ました、でかきゃらさんの登場でしたよ。なんでも金色玉男くんっていうんだって。あんまり強そうに見えないんだけど、じつはこれがすごいんだよね。やったっと思ったら、2つに分裂して、そのあとにまた、やったって思ったら、また2つに分裂。こまったちゃんなんだけどがんばったぼくは、たおしてしまったのでした。それで、手に入れたアイテムはかぎ。でも今までのとちょっと違うんだよね。きっとだいじなかぎなんだと思うよ。

では今月はここまで、次回はいよいよじるびびの城にのりこもうと思っているんだ。

それじゃあまたね。

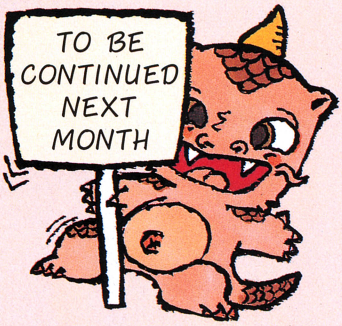


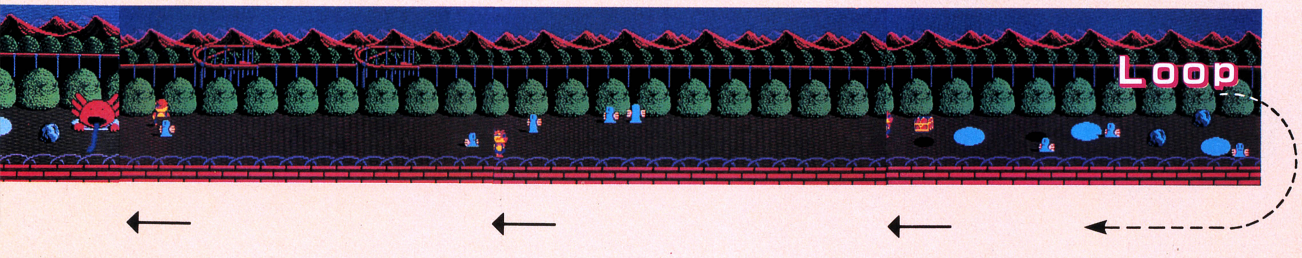
▲おわわわわっ、たおしたと思ったらふたつに分裂しちゃった



▲ほら、金色玉男をやっつけたら、特別なかぎが手に入ったよっ







How To Win 連載3回

●ハミングバード ☎06-315-0541 ●PC88シリーズ/7,800円/5月発売予定

ラプラスの魔

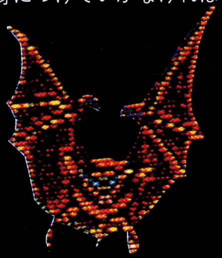
ポテトスナック「カラムーチョ」のCMではーちゃん、ひいばーちゃんがヒーヒー言ってるけど、こちらコンプティーク・エクソシスト隊も相次ぐ恐怖の体験に、ヒー、ヒーヒーしておりマス。連載もいよいよ3回目を迎えて、今回は街の設備に少し触れてから、屋敷に再突入なのだあー。

スキル買いたや金はなし。ヒント聞きたや金はなし

前号ではニューカムの街の酒場について くわしく紹介したけど、今回はまだほとんど触れていない、いくつかの設備について話しておこう。

まずはじめに占い師の店。ファンタジーものの R P G ではすっかりお馴染みだけど、ラプラスの魔 の中でも占い師の店はなかなか大切な役割を果たしている。ここでは、レベルアップについて無料でインフォメーションしてくれるほか、キャラクタの特技ともいえるスキルを買うことができるんだ。このスキルというヤツがこのゲームの特徴のひとつであることは前にも言ったけど、これってホントに重要なんだ。

占い師の店で買えるスキルは、医療手当・交渉・格闘など14種類あって、それらにはたくさんのレベルがある。もちろんレベルが高いスキルを備えている方がゲームを進める上では有利。でもいきなり高レベルのスキルを取ろうとしてもダメで、レベル1から順序よく身につけていかなければならない。



さらに職業によって取れるスキルもちがってくる。たとえば、精神戦闘や精神捜索などは霊能者しか持てないし、尋問なら探偵、謎解きならディレッタントと、専売特許になっているんだ。

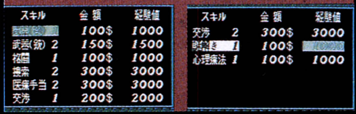
こうしたスキルは、キャラクタ・メイキングの際、経験を積む(修業する)ことで、まれに初歩的な能力が得られることもあるけれど、たいていは占い師の店で買わないといけない。これがけっこう高いんだよネ。ただ、店では、お金で買うほか、経験値を切り売りして取引することも可能。もちろん屋敷から帰ってこれての話だけど……。

さて、つぎは図書館について。ここでは、アイテムの鑑定とゲームのヒントを教えてくれる。こちらのヒントは酒場の噂とちがって、もっと意味シンというか、直接的というか、とにかく貴重なニオイのするもの。ただ、ひとつのヒントを聞くのに100ドルというべらぼうな金額をガメられるので、そのつもりで……。だから、図書館や勉強ってキライさ、なあんてあんまり関係なかったネ。

最後に教会。ここは厳粛な音楽のもと、シスターが応対してくれるけど、要するに病院みたいなもの。このゲームではキャラクタの健康状態をＨＰ(生命力)とＭＰ(精神力。マジックポイントではないよ)で表しているけど、それらの回復や、解毒、マヒ・発狂の治療、死者の復活を行ってくれる。モチ、有料だよ。1920年代の、しかも舞台が幽霊屋敷といっても、世の中、金、金。金がすべてのセチガライ世界なんですねえ。ま、とにかく、ふたたび屋敷の中に入っていきまショ。

占い師の店



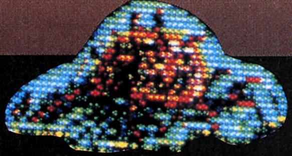


教会





ウェザートップ館に再突入!!



連載０号で屋敷に入って以来、長らく御無沙汰していたウェーザートップ館誌上探険。いよいよその第２弾。はじまり、はじまりー。

なんて、景気よく前口上したはいいけれど、例によって入口が入ったとたんにロックされて出られなくなっちゃうから、何しろ我らがゴーストバスターズは出口を捜し出さないといけない。それも「屋敷の反対側に通用口があった」なんて単純な仕掛けじゃないから、もうたいへん。外に面していると思われる壁や丸窓を調べたり、動かしたりいろいろ試す内にも、モンスターはおかまいなしに出てきちゃうんだから……。パーティが全滅したときに、屋敷に入った時点の状態でゲームがまたはじめられることだけを頼りに、テストプレイヤーの挑戦は続くのです、ハイ。

とにかく、モンスターはメチャメチャ手強い。当たらないし、なかなか死なない。おまけにコウモリが６匹いたり、スケルトンが４匹現れたり、モンスター側の数が多いんだ。初期キャラクタのヒットポイントはおおかた30前後なんだけど、グールなんかは２発も当てられると息の根が止まっちゃう。毒には犯されるは、発狂させられるはで、安田先生、お助けを！　なんて思わず叫んじゃうのネ。

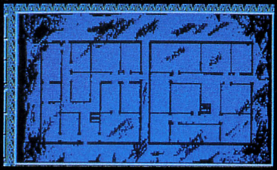
敵と遭遇した場合、パーティが選択できる行動は、戦う・逃げる・降伏する・話すの４種類あるのは知ってるよね。もちろん、話そうと思っても無慈悲に襲いかかってくるモンスターもいるし、逃げたり、降伏しようとしても、なかなか思いどおりに事は運ばない。

戦闘に入ると、物理攻撃･精神攻撃･防御姿勢・精神防御・アイテム使用の５種類を選べる。写真を撮るときはアイテム使用でカメラを選択するんだけど、これがうまい具合に撮影が成功しないんだ。ちなみに、精神攻撃・精神防御はＭＰに作用するもの。

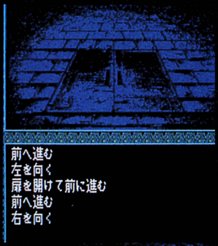
そうそう、まれにモンスターが降伏してくることがある。こういうときは尋問する、というコマンドが選べる。もっとも、下っ端の敵じゃあ何の情報もくれなかったりするんだけど……。

最後にちょっとアドバイスを。とにかく、パーティの何人かは武器（銃）のスキルを獲得して、ショットガンと弾を十分用意して屋敷に入りたい。さらに、ライト（ランプ）と医療箱（できればIII）をたっぷり準備しておくこと。この連載もいよいよ盛り上がってきたぜ、なんちゃって。



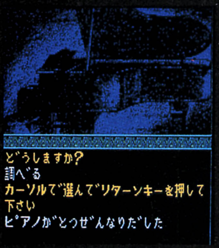


▲壁に屋敷の見取り図があった。これは１階と２階の間取りを表している。左の図が１階だ。





▲壁に掛かっている女の人の肖像画がまた不気味。まれに精神的なショックをうけることも……。



▲大広間にはピアノもある。調べてみると気味の悪い旋律が鳴りだした。ギョッとしちゃったあ。





▲１階の大広間にあるクロゼットには要注意。調べるとスケルトンが出現！　でもアイテムが……。



▲１階の奥の間には床に扉がある。護衛している強力なグールを倒せば地下への第２の道が開かれる。





▲１階の亡霊が出てきた机で、とうとう鍵が発見。ところが、ところが、まだ街へは帰れない。









How To Win

●日本ファルコム ☎0425-27-6501 ●5800円 PC8801シリーズ・PC9801シリーズ・FM7、77シリーズ・X1シリーズ

KEIKO組

ケーコぐみ

XANADU シナリオII

課外授業編

XANADU連載終わっちゃっても、しぶとく残るKEIKO組♡今月は、超初心者講座というか(前作の)『ザナドゥ』をやってない人のために、いろいろコツを伝授するぞよ！

今月のKEIKO組は㊙情報してませーん!?

「ザナドゥのページやめないで！」という、読者からのお便りがたくさん来ちゃったぜぃ。KEIKO組はまだまだ『ザナドゥ』とつきあうことになりそうです。

とはいえ、最近ネタ切れかなって感じもあるので、イラストとかが中心のファンクラブと化してしまう恐れは十分にある。ま、それも楽しいけどね♡

で、今月はどういう内容かというと、いつもと少し趣向を変えて、まるっきり前の『ザナドゥ』をやってない人のためにページを組んでみました。Iのマニュアルだけに載ってたキーテクや、ゲームのコツを紹介したんで、参考してみてね（通の方々にはごめん！）。

これからIに挑戦しようと思ってる人は、コンプティークの86年4月号から10月号で、やっぱりHow To Winしてますから、そっちも見てね♡

さてと、ここでファルコムからのプレゼント。右の写真のバッジなんだけど、こいつの楽しい使いかたを考えてくれた人に、20個〜200個まで好きな数だけプレゼントしちゃうぞ。運動会やゲーム大会の賞品とか、パーティグッズにとか、とにかくおもしろく使ってほしい。

応募方法は、なにに使うかを具体的に書いて、それを実行するという保証人の氏名（友だちでOK。捺印してもらうこと）を添え、コンプティーク編集部「ファルコムバッジ・アイデア係」に送ること。ナイスな使いかたをしてくれる人10名に希望数のバッジを差しあげまーす♡



◀だれもが欲しがる「がんばれファルコム」バッジだよーん。楽しいアイデア送ってちょーだいね

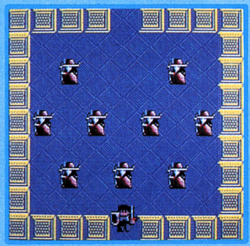
キャラクターメイキングのこつ

まずCHR 50、MGR 0〜20、これだけは守るべし。理由は先月号を見ればわかります（手抜きじゃないもん！）。あとは個性に応じて好きずきです。ケーコのアドバイスとしては、AGL（先制攻撃や攻撃成功率に影響）とWIS（アイテム有効時間に関係）なんか大事だよ♡

STR	80	INT	60
WIS	40	DEX	10
AGL	50	CHR	50
MGR	0		

シナリオIのマニュアル・テク

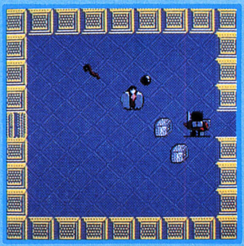
SHIFT＋テンキー



◀この部屋を、アイテムも使わずシフトキーだけで切り抜けた人はえらいと思うんだけど……

シフトキーを押しつつ、テンキーで移動すると、好きな方向を向いたままで動けちゃうのだ。このテクは、敵の攻撃を防御しながら歩くときとか、殺したくない敵の中を通り抜ける(まっすぐ向いてぶつからなければへーキ)とかいうときに便利なのだよ。

CTRL＋テンキー

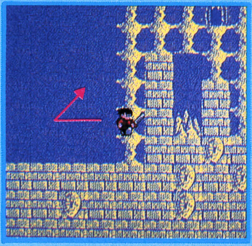


◀宝箱をたてにとって戦うっていうのも基本的なテクニック♡宝箱の陰から誘導魔法でエイッ

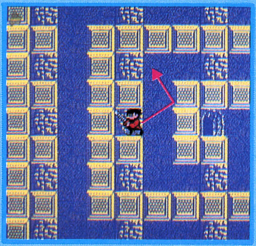
スペースキーで魔法を飛ばしたあと、このCTRL＋テンキーで好きな方向に誘導することができるって知ってたかな？　このテクを使えば、宝箱の向こうにいる敵だって、ビシッとやっつけられるのだ。操作に慣れるまで、少し訓練しておこうね。

キーテクニックは、ばっちりマスターしてるかな？

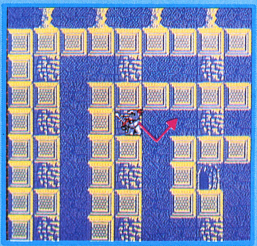
▽4＋9



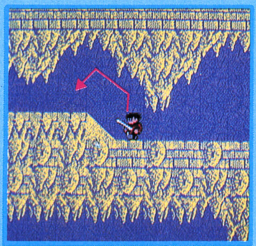
▽9＋7



▽3＋9



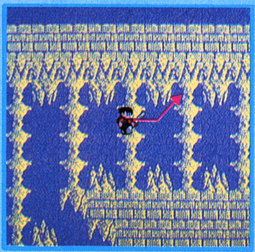
▽8＋7



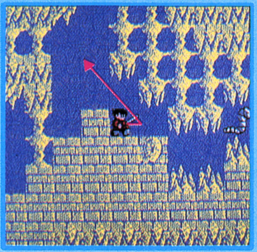
▽8＋9



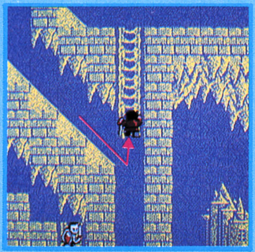
▽6＋9



▽6＋7



▽8押しっぱなし



利用しだいですごく便利な法則集

○つららのダメージの法則

（身につけてないアイテム、装備の総数＋1）×100

○カルマの法則

（ファイターレベル）＋（ウィザードレベル）＋1

○マッシュルームの法則

Max H.P.＋(Max H.P.×0.1)　百未満切捨て

○テンプルの法則

{|（高いほうの称号レベル）－（マップレベル）|＋1}×2500

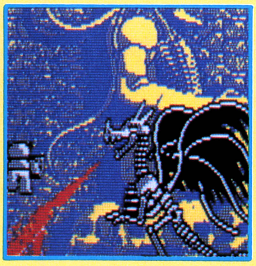
情報大募集!!

今月はほとんど読者情報が載せられなくってごめんね！　来月はがんばるからねー、と思ってるんだけど、そのためにはみんなからのお便りがもっともっと欲しいんだよぉ。情報のほかにも、イラストとか、「わたしはこうして『ザナドゥ』を楽しんだ」なんてレポートとか、おもしろいのはジャンジャン載せるからね。左ページのバッチもあげちゃいまーす♡

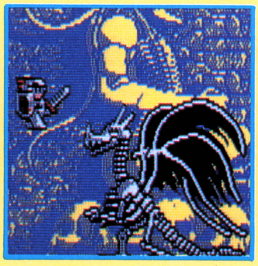
〒160　東京都新宿区四谷1－8－14四谷一丁目ビル6Ｆ　コンプティーク編集部「KEIKO組」まで

最後の決戦、ガルシス戦闘テク!!

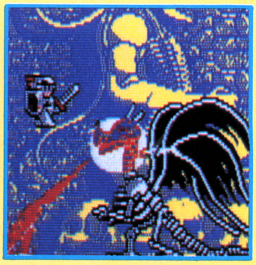
前作『ザナドゥ』でも、この最後の決戦に泣いた人は多い。ズバリいっちゃうと、ガルシスの弱点は鼻先と背中の羽根のあたり。こいつを右の写真の要領で攻めるべし！　タイミングがむずかしいぞー。そうそう、ガルシスと戦うときは装備を全部Ｑにしておこう。



▲ガルシスが寄ってきたら、火をはく寸前に8キーで飛びあがれ!!



▲落下するときに9キーを押して、ヤツの鼻先へ!!(ミスするなよ)



▲あとは、ずっと9キー押しっぱなしで、ひたすら打つべしっ!!

ワンポイントチェック

隠れオープニング

ゲームを始めるときに、Ｓキーを押しながら立ちあげると、いつもと違うオープニングのメロディが流れてきます。なかなか荘厳な感じで、シナリオⅡにはこっちのほうが合うと思うんだけど。

BPSブラザーズは便利

行くのがしんどいという場所に行くときは、そのひとつ上か下のレベルから、F.クリスタル(ファイヤー)かB.オニキス(ブラック)を使えば楽ちん♡ 裏マニュアルで、だいたい同じ座標のところを見当つけるといいよ。

エンディング出典

エンディングの長ぁーい英語のメッセージ、あれって聖書の「ヨハネの黙示録」21章1節〜22章7節を引用してるんだそうです。ショップのメッセージも新約聖書の中に出てくるってよ。

消音奥義、アタタ技!?

CTRL ＋Ｓキーで BGM を消すと、ゲームがぐんとスピードアップ。このとき魔法を使うと、もうめちゃくちゃに速くて、制御もなんも効きません。宝箱まで壊さないよう要注意！

お外はまっ暗？



レベル８や11に、塔に入るとすぐにデカキャラって部屋があるよね、そこで負けると、自動的にロードし直した画面がまっ暗になっちゃうんだよ。ランプつけてね♡

デカキャラ変身術

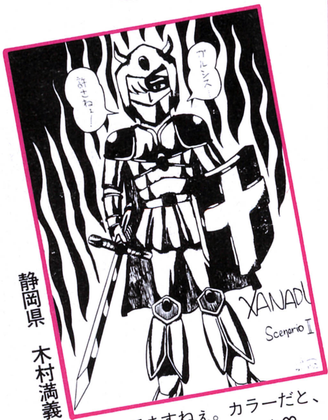
ディスク入れ替えテクでおま。デカキャラのところでディスクＤとＡを入れ替えると、ある種のキャラは前作のデカキャラに変身しちゃうんだって。たとえば Marivoux は Big Kraken に、Zschokke は Silver Drgon というぐあい。Peluton とかはダメみたいよ。

XANADU コミックス情報!!



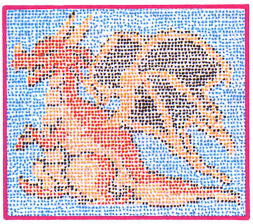
先月号でも話した『ザナドゥ』のコミックス、製作快調で５月下旬には書店でおめみえしそうです。上が表紙イラストなんだけど、かっこいいでしょー♡　作画はファルコムのスタッフなのだ。どんなストーリーが展開するのか、楽しみだにゃあ

読者イラスト♡



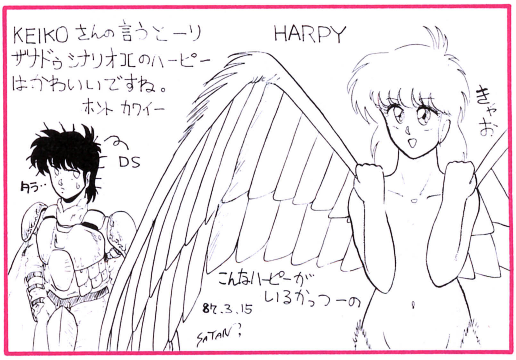
静岡県　木村満義

▲燃えてますねぇ。カラーだと、もっと迫力だったと思うよ♡



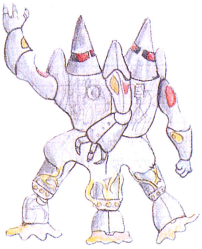
奈良県　８の助

▲高校入試の前日に、徹夜でこんなことをするんじゃないっ!!



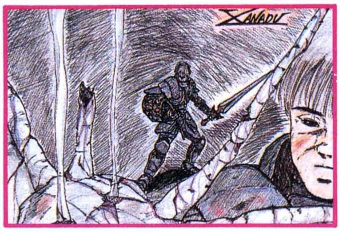
神奈川県　SATAN

▲イラストにしちゃうと、なんともうれし恥かしのハーピーちゃん



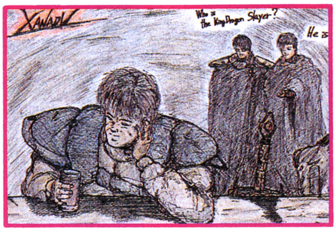
神奈川県　加藤邦彦

◀幻のモンスター、Xarenくん♡　自分でマニュアル風に描いちゃうのも楽しい



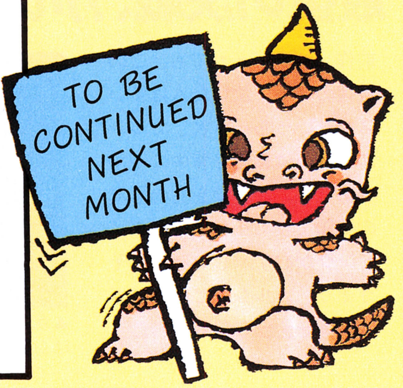
新潟県　Ryu

▲ペンタッチといい、色合いといい、すてきに渋い雰囲気です。傷だらけの勇者！



新潟県　Ryu

▲ひたっております。ひたすら渋いっ!!
あれ、こいつも受験生でやんの。ったくぅ



ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War II

D&D誌上ライブ



作／安田均とグループSNE
絵／出渕裕

『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』の実際のプレイを、そっくりそのまま誌上で再現する「D&D誌上ライブ」。今月からは、キャラクターを一新して、まったく新しい冒険行がスタートする。
　はてさて、勇者たちの前に現れるのは、いかなる危険か!?　期待して読むべし!!

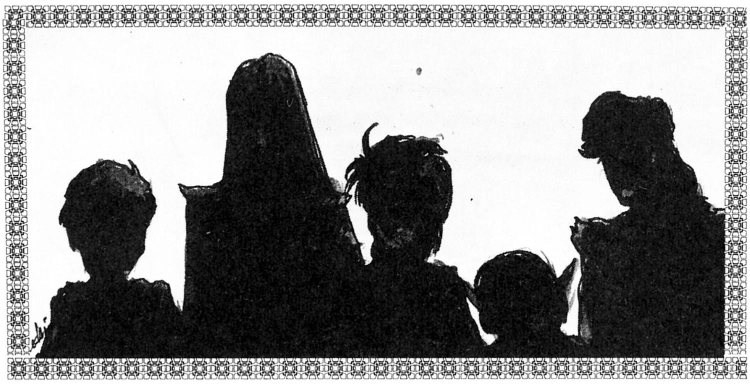
episode I　海竜亭の一夜

新しき冒険者たち、自己紹介をする事

ダンジョンマスター（以下DM）　さーて、ゲームを始めるとしよう。ではキャラクター・シートを貸してくれ。どんなキャラか見せてもらうから……、フムフム。

今回は、キャラクターに10,000点ボーナスを加えた経験ポイントを初めからあたえたため、成長の早い盗賊(シーフ)はすでに5レベル、あとのメンバーはみんな4レベルになっている。さらに全員に6面ダイスを振らせ、その目の数だけマジック・アイテムをあげてしまうという、まったく出血大サービス・キャンペーンなのである。

DM　よーし、みんなキャラクターの自己紹介をしてくれ。
プレイヤーA　ぼくのキャラは戦士だよーん。名前はオルソン。かなり野心家の男で、この乱れた世の中こそ絶好の機会と思っている。目的は王になることだよん。
プレイヤーB　ぼくは、歌と踊りが大好きなハーフリング、マールだ。
プレイヤーC　あたしのキャラクターは、女の戦士でシーリス。いい男と戦いに目がないの。
プレイヤーD　ぼくのキャラクターはですねえ……。
プレイヤーE　腐った魔法使い！

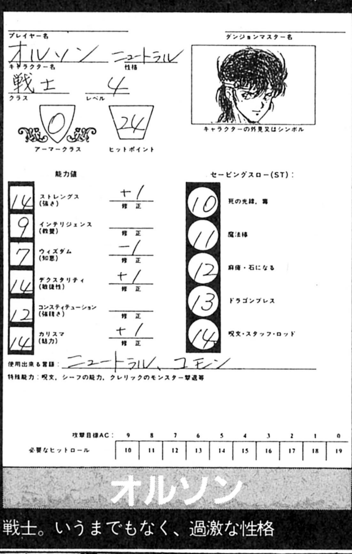


プレイヤーD　ちがいますよ〜。毎回同じクラスのキャラばかりじゃ飽きますよう。今回のキャラクターは盗賊(シーフ)なんです。名前はフォース。盗賊ギルドのギルド・マスターに、小さいころ拾われて育ったという悲しい過去をもっています。4番目の養子ということで、この名前がついたんですねえ。ギルド・マスター直伝だけに、盗賊としての腕はたつんですが、なにせカリスマが16とめだってしまうため、本業の盗賊稼業がやりにくくて、そのため冒険者をやっているんです。

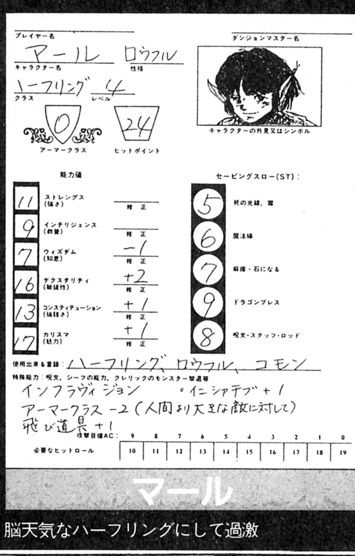
『D&D®』は、自由度の高いゲームだ。だから、プレイヤーはキャンペーンの妨げにならない範囲なら、この盗賊のように自分のキャラの過去や生まれなどを、好きなように設定していいし、またそうしたほうがおもしろいのだ。

プレイヤーE　オレのキャラクターは魔法使いで、名前はセシルだ。女のような名前だが男だ。ちなみに顔も女の子みたいだが、それをいわれると激怒するぞ。出身地はアラニア。パーン、エトにあこがれて冒険に出ることにした変わり者だ。悪は徹底的に憎んでいて、見つけると容赦(ようしゃ)しない。だから得意の魔法はディテクト・イービルだ。
DM　困った性格をありがとう。せいぜい利用させてもらうよ。で、これからは、みんなをキャラクター名で呼ばせてもらうからよろしくね。では、キ

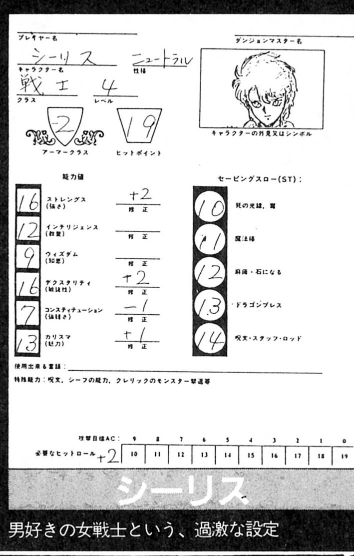
登場人物紹介



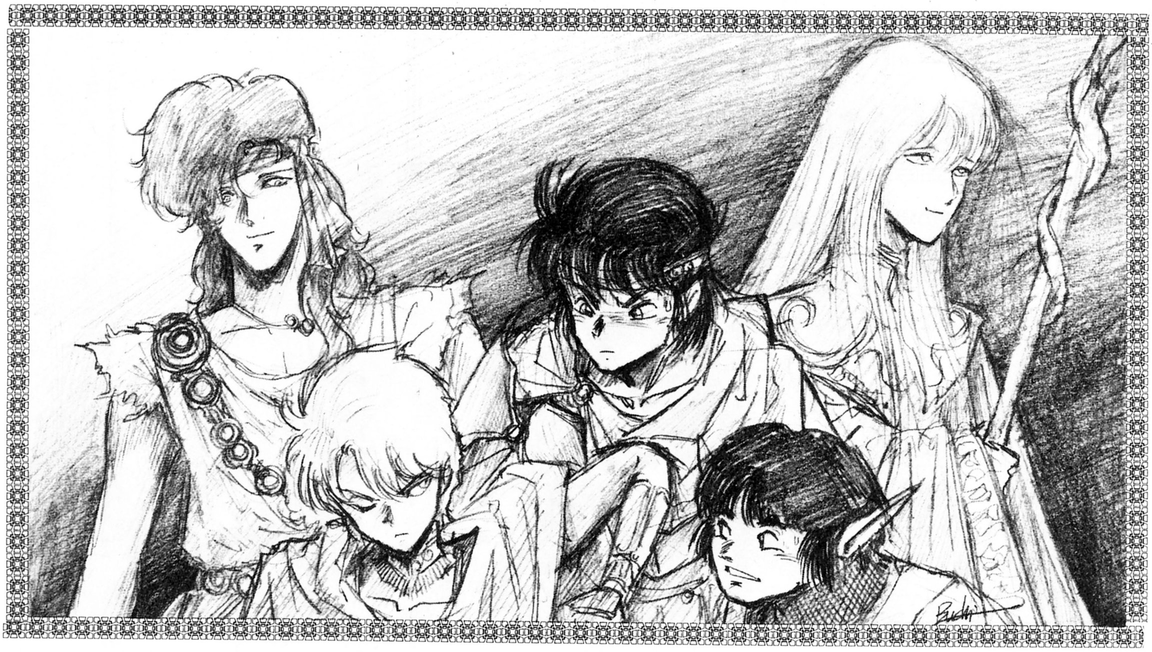
戦士。いうまでもなく、過激な性格



脳天気なハーフリングにして過激



男好きの女戦士という、過激な設定



ャンペーンの始まり、始まり……。

まず、カンタンな状況説明をするよ。キミたちのいる場所は、ご存じロードス島という大きな島だ。このロードス以外にも、ほかの島々や大陸もあるけれど、それはロードスの生活に満足しているキミたちには関係のないことだ。もっとも、キミたちがいる場所、ライデンの民の中には、そういった島々や大陸との貿易で生活している者もいるから、彼らにとってはそれらの存在は重大な関心事だけどね。それに、いまのロードスは、決して満足できる状態じゃないしね。時代はこの前やったキャンペーンのおよそ５年後、ロードス島はいまだ先の大戦（英雄戦争と呼ばれている）の傷がいえきっていない。ライデンは比較的平和だけど、それでも大戦前にくらべると、コボルドがドラゴンになったくらい危険度が増している。

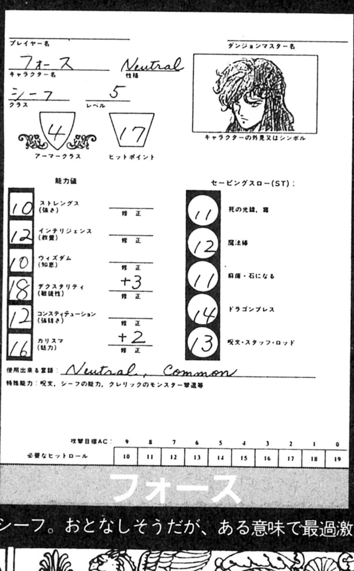
セシル　なるほど、ではやはりオレのような正義の使徒が必要なんだな。よし、燃えてきたぞ。

シーリス　まぁ、とってもアブナイお人なのね。

マール　魔法使いというのは、みんなアブナイ連中に決まってるんだ……、と魔法に縁のないハーフリングは思った。

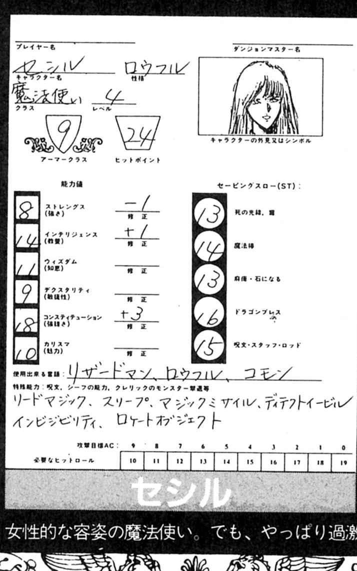
オルソン　そんなことより、ゲームのほうを進めよう。いったい、こんなメンバーがなぜいっしょに冒険をしているのか。

DM　えっ、まだいっしょに冒険なんてしていないよ。はっきりいって、キミたち同士は、まだおたがいの名前さえ知らないんだよ。では、キミたちがどこにいるのか教えよう。キミたちはたまたまライデンの町の中、海竜亭という名の１軒の酒場に集まっている。もちろん、初顔合わせだから、そこんとこよろしく。で、これが酒場の見取り図だよ（次ページ参照）。みんな自分の位置を決めてくれ。



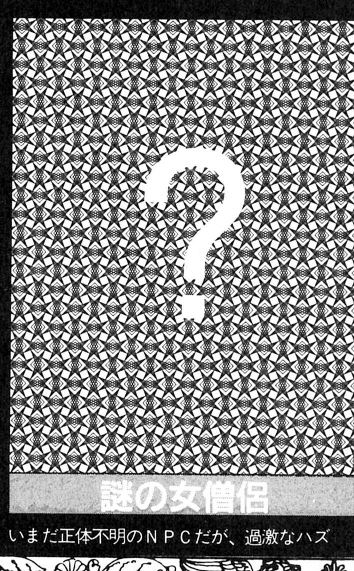
フォース

シーフ。おとなしそうだが、ある意味で最過激



セシル

女性的な容姿の魔法使い。でも、やっぱり過激



謎の女僧侶

いまだ正体不明のＮＰＣだが、過激なハズ

謎の一団の乱暴狼藉と、魔法合戦開始の事



DM　さて、この酒場の隅のテーブルには、５人の冒険者風の一団が陣どっている。この一団をふくめ、12人の客、そして店の者が４人ほど忙しそうに働いている。

オルソン　12人？　ぼくらとその５人組以外に、どんな客がいるの？

DM　シーリスの座ったテーブルに、僧侶らしい姿の女性がひとり。奥のテーブルには、プレートメール・アーマーの男がひとり。ちなみに５人組は、レザー、プレート、プレート、プレート、ローブで、プレートのひとりは青黒い顔をしたエルフだ。

フォース　ドロウ・エルフだ。こいつは手強いですねぇ。

シーリス　ねぇ、いい男はいる？

DM　う、まぁ……。カウンターにいる盗賊っぽいのや、入口近くのローブの男も、ニューハーフといった感じで目を惹くからね。

セシル　ニューハーフ!?（怒）

DM　例の５人組のレザーの男も、カウンターの盗賊に負けず劣らずいい男だ（こいつもカリスマ15だからな）。で、その男はシーリスのほうをチラリと見て、自信ありげな笑いを浮かべているけど。

シーリス　あたしの美貌も罪なのねぇ。じゃあ、あたしもニッコリとほほえんだげる。

DM　あちらもニヤニヤと笑う。普通ならいやらしい感じのするその笑いも、カリスマが高いから、不思議に魅力的になってしまう。キミがその男と笑顔のやりとりをしていると、キミの隣りに座っていた女の僧侶が、ボソリと小声で話しかけてきたよ。

シーリス　まぁ、何かしら。

DM　およしなさいな、あの男たちは悪しき者たちですよ、という警告だ。

セシル　なぁにぃ〜、悪しき者だと！　そんなもん許さんぞ、魔法だ、魔法!!

DM　あの〜、そちらには、いまの話は聞こえませんし、ディテクト・イービルの呪文の声も聞かれませんでしたが……。

セシル　なら、ワインでも飲んでおく。

シーリス　あの人たちが悪人なんて、あなたはどうして知っているの？

DM　だれが自分に危害をおよぼしそうな人かぐらいわかってませんと、いまの世の中、長生きできそうにありませんから。もちろん、知った手段は魔法ですが。

シーリス　ありがとう。でも、あたしはニュートラルだから、それを聞いても暴れだしはしませんのよ。

フォース　これでは出番がありませんね——おっさん、エール！

マール　おいらにも。

DM　はいよ、エール——確かに、これではどうしようもない。そろそろゲームを展開しようか。そのうち、５人組は満足したのか席を立つ。ひとりの店員が、そそくさと勘定をもらいにいく。と、ツーハンデッド・ソードをもった戦士が、こんなまずいものを食わせておいて勘定とは笑わせてくれるぜ、と店員を突き飛ばした。

マール　ほんとに悪いヤツだ。

DM　突き飛ばされた店員は、さすがに怒った。てめえ、ただ食いたぁ、いい根性じゃねえか。

オルソン　どっかであった展開だね。

DM　ウオッホン、店員は戦士につかみかかっていくが、こんどはツーハンデッド・ソードの一撃が、その不幸な店員の首をはね飛ばす。切り離された首が、コロコロとシーリスねえさんの足元に転がっていく。

シーリス　じゃまねえ。あたしはその首を軽く蹴って向こうに転がしてから、ゆっくりと立ち上がるの。

DM　（すごいリアクションだこと）

セシル　オレはその暴虐に対して、魔法でむくいるぞ。ヤツらの中心に向かってスリープだ。

DM　では５人組とのイニシアティブだ。キミのただならぬ気配に、彼らも気づいたからね。こっちは５だよ。

セシル　……負けた！

DM　では、敵の僧侶が何かとなえると、あたりの音がシーンと静かになる（B図参照)。敵の魔法使いの声もする。アスト・タラサク・シュララーン・クリナーウィ……。その呪文の言葉に、セシルのそばにいた店員がパタリと倒れた。

フォース　サイレンスにスリープをかけたんだ。その魔法使い、もしかして魔法をかけたあとゴホゴホとかやってません？

DM　やってない、やってない（ドラゴンランスじゃないんだぜ、バカ)。5人組の行動は以上だけど、だれか彼らに対してやることはあるかな。

マール　ある！　おいら、悪人は許さない、とかいってダガーを魔法使いに1本投げる。

DM　どうぞ。魔法使いのアーマークラスは9だよ。

マール　デックス得意のハーフリングが、はずすわけがない。ダメージ2。

DM　つぎは魔法だね。シーリスのそばにいた女の僧侶が、立ち上がって呪文をとなえた。すると、敵の魔法使いを中心にして、音が静かになる。こっちもサイレンスだ。

オルソン　ぼくは、剣を抜いて男たちのほうに向かっていく。ここは、名を売るチャンスだからね。

DM　では、魔法を使えなくなった僧侶が迎え撃つ。奥にいた無関係なプレートの男も、5人組に剣をかまえて向かっていく。すかさず敵のドロウ・エルフが体を寄せ、それを防ぐ。彼らはここで剣を交えるよ。

フォース　それは魔法が使えるエリアですねえ。

DM　うん。

セシル　とにかく、魔法が使えないと魔法使いは無能だから、素早くサイレンスのかかったエリアから外に出るぞ。

DM　もとい、出ようとする。テーブルや眠った人でゴチャゴチャしていて、つぎのラウンドではサイレンスのエリアから出られない。ちなみに敵の魔法使いも、サイレンスのエリアから逃れようとしている。で、つぎのラウンド（C図参照)。イニシアティブを決めよう。こっちは3。

オルソン　ぼくが振ります。いちおうリーダーになるつもりだから……、あ、2です。

DM　じゃあ、こちらの先攻ね。まずレザーの男(盗賊)は、マールにダガーを投げる――ハズレ。つぎに魔法だ。エルフが呪文をとなえると、接近していた戦士と奥に逃げてた店員が倒れた。

フォース　魔法合戦ですねえ。ファイヤー・ボールとかのない、こういう魔法合戦もおもしろい。

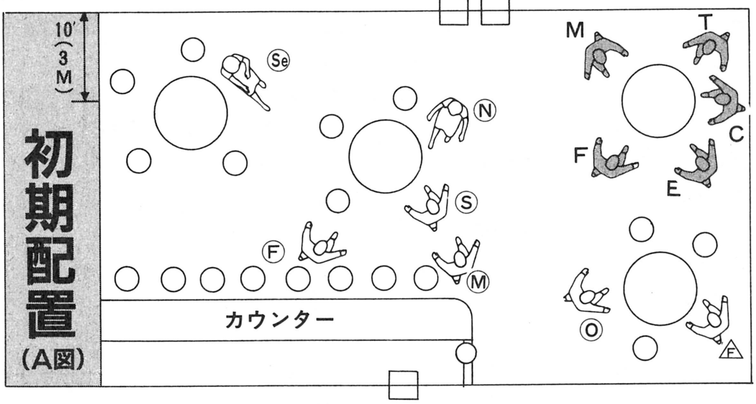
セシル　他人ごとのようにいってないで、おまえも戦え！

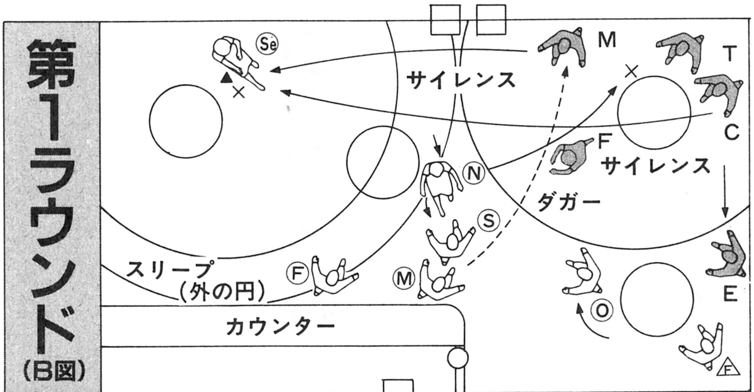
フォース　ぼくは、ニュートラルの盗賊ですから。

セシル　……。

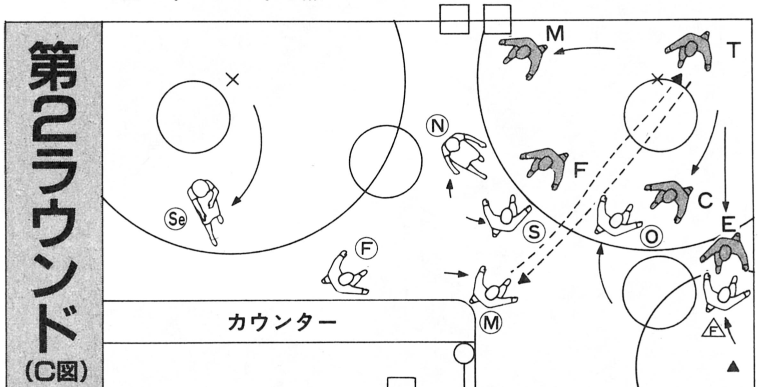
戦闘図

女の僧侶	Ⓝ
魔法使い	M
盗賊	T
僧侶	C
エルフ	E
ツーハンデッドのファイター	F
どこかのファイター	△F
マール	Ⓜ
フォース	Ⓕ
シーリス	Ⓢ
セシル	Ⓢe
オルソン	Ⓞ





▲スリープの中心点　Xサイレンスの中心点



▲スリープの中心点

闘いは終わり、勇者たち完勝する事

DM　つぎは白兵戦だ。敵の僧侶がオルソンにメイスを振るう――失敗。

シーリス　あたしは、ツーハンデッド・ソードの男に挑むわ。その男は両手用の武器だから、攻撃はいちばん最後でしょ。

DM　うん。で、僧侶のねえちゃんもツーハンデッドの男に向かった。

マール　その前に、おいらは２本目のダガーをシーフに投げる――アーマークラス２まで命中。当たっているなら、ダメージは２発。

DM　命中です。つぎはそちらの魔法攻撃の番だけど、このラウンドはなしだね。では、そちらの白兵戦攻撃だ。

シーリス　ツーハンデッドの戦士のアーマークラスは？

DM　３だよ。

シーリス　では当たり。ダメージは、８面ダイス１個にマジックソードの＋１とストレングス・ボーナスの＋２を合計して……、11発。

DM　あ、そ(まだまだ！)。女僧侶は攻撃失敗。ちなみに彼女の武器はウォーハンマーだよ。で、反撃だ。ツーハンデッドの男は、シーリスにソードを振るう――アーマークラス１まで命中だ！

シーリス　じゃ、ハズレ。

DM　あ、そ（イヤなキャラだね、ったく）。では、オルソンどうぞ。

オルソン　ぼくも敵の僧侶に当てた。ダメージは12発。

DM　ウ～ム、敵の僧侶は倒れた。それから敵のエルフはつぎのラウンドに、眠らせたプレートの戦士に、とどめを刺そうとしているからね。

オルソン　では、こんどはぼくが相手だ。イニシアティブは３（Ｄ図参照）。

DM　そちらの先攻だ。セシルは魔法を使ってもいいよ。

マール　その前に、飛び道具の攻撃だい。３本目のダガーを奥の盗賊に投げる――命中、ダメージは４発。

セシル　よーし、スリープだ。12レベル分の人が眠るぞ、どうだ。

DM　スリープの中心点はここで、効果範囲は40フィートだから、このへんと。まず、敵の魔法使いが眠る。ツーハンデッドの戦士も眠る。あとは全員４レベルだから、ダイスを振って決めよう――あらあ、僧侶のねえちゃんが眠った。

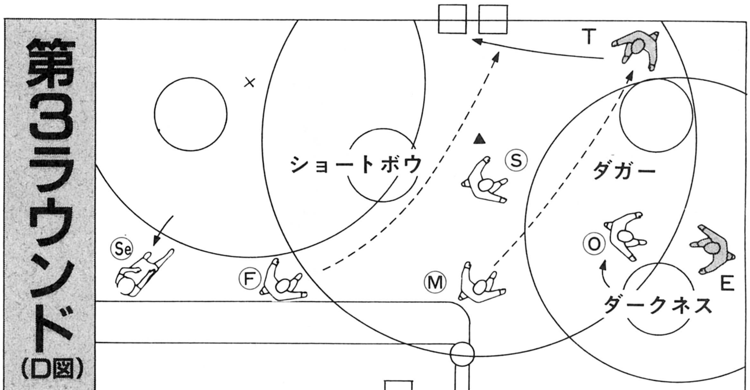
フォース　敵も味方もおかまいなしって感じの魔法の使いかたですねえ。もし相手のレベルが高かったら、こっちが全滅ですよう。味方だって、レベルが低いと眠るんですよ～。

セシル　結果がよかったからいいの！

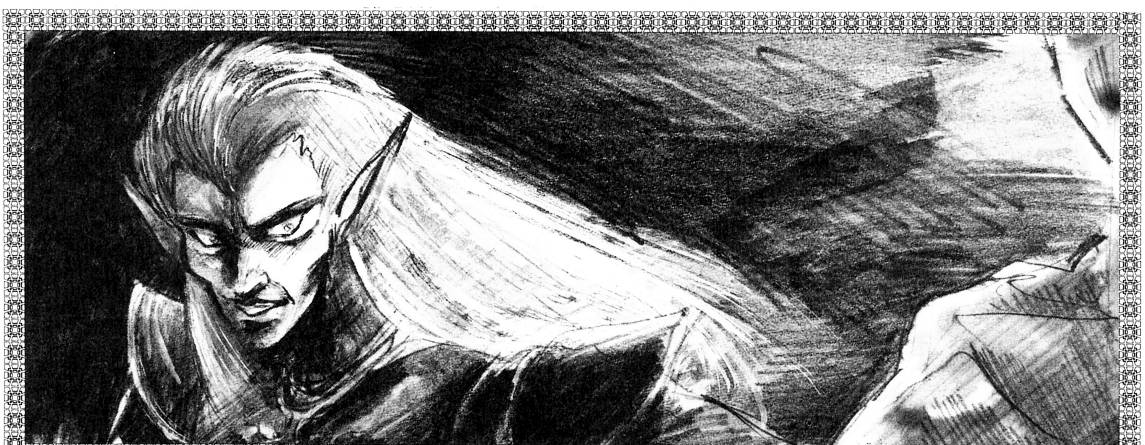
DM　では、残った人たちに続けてもらうよ。シーリスは、眠った敵の戦士にとどめを刺そうとするね。オルソンはツーハンデッド・ソードで遅いから、こちらの番か。えーと、敵のエルフは呪文をとなえた。するとエルフを中心に、あたりがまっ暗になった。

オルソン　ダークネスか。えーい――だめだ、やっぱり当たらない。

DM　おっと、その前に敵のシーフの番。でも、勝てそうにないから、ここは逃げちゃう。



▲スリープの中心点　　※ダークネスの中心はエルフ(E)



フォース　ぼくは勝ち組にのりますよう。逃げる敵にショート・ボウを撃ちます。白兵戦のラウンドだけど、ぼくはいままで何もしてませんからＯＫでしょ？

ＤＭ　ウーム、ヒキョーなヤツだな、しかし。で、当たったの？

フォース　当たりましたよ～。ダメージは５発です。

ＤＭ　その矢のダメージで、盗賊は倒れた。

シーリス　あたしはさっきいわれたように、眠った戦士にとどめを刺すわ。それと女の僧侶を起こす。

ＤＭ　とどめを刺した。魔法使いも、僧侶がとどめを刺したよ。あとはエルフだけだ。ではつぎのラウンド。エルフは暗闇にまぎれて、逃げようとする。

オルソン　追いかける。

ＤＭ　では、20面ダイスを振って、キミのディクスタリティより小さい数を出して。失敗したらこけるからね。

オルソン　こけたぁ！

ＤＭ　ドンガラガチャ～ン、と音がする。

フォース　しません。そのあたりはサイレンスがかかっていますよ～。

ＤＭ　……。

マール　どけどけ、おいらは暗闇だってデックスが高いからへっちゃらよ。逃げるエルフを、背中からハンド・アックスで殴るよ。

ＤＭ　はいはい。

マール　当たり！　ダメージは７発。

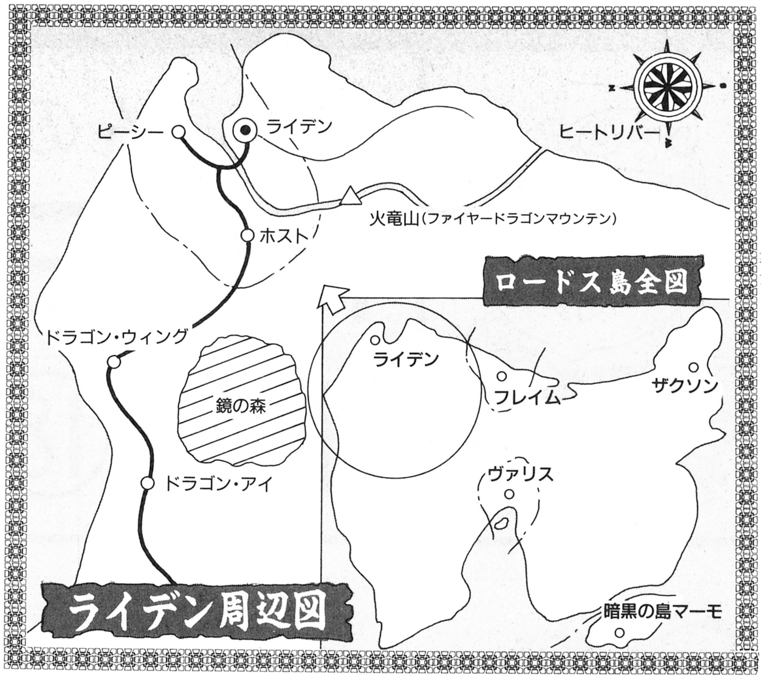
ＤＭ　はいはい。エルフは倒れました。やがて、暗闇も静寂も解け、眠った人も起き上がる。店の人たちがあとかたづけを始め、そしてキミたちに感謝の言葉をのべ、飲み食いの料金はタダにするといっている。おまけに、10ＧＰほどだがそれぞれにお金もくれたよ。

フォース　ありがとうございま～す。

ＤＭ　そうこうするうちに、店に３人の冒険者風の人が現れる。プレート、ローブ、ドレスね。ドレスはもちろん女で、魔法使いという感じではない。額にホーリーシンボルをつけているから、僧侶のようだね。彼らは、キミたちに話しかけてきた。

フォース　何をですかあ？

ＤＭ　それは次号を待ってくれ。



ロードス島だより

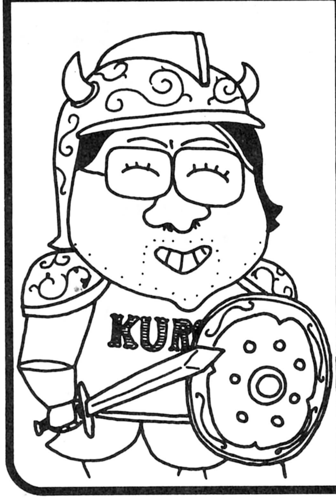
どおも～～、ＤＭです。新装開店第１回目のライブ、お楽しみいただけましたでしょうか。さて、ロードス島戦記でのイニシアティブ（どちらが攻撃するかの順番）が、どうもよくわからないって声をよく聞きますので、答えたいと思います。ズバリ、以下の順番でゲームを進めます。覚えておいてくださいね。

①イニシアティブを取った側の移動
②イニシアティブを取った側の飛び道具攻撃
③イニシアティブを取った側の魔法の使用
④イニシアティブを取った側の白兵戦（両手用の武器をもつ者除く）
⑤イニシアティブを取れなかった側の移動
⑥イニシアティブを取れなかった側の飛び道具攻撃
⑦イニシアティブを取れなかった側の魔法使用
⑧イニシアティブを取れなかった側の白兵戦(両手用武器をもつ者除く)
⑨イニシアティブを取った側の両手用武器をもつ者の白兵戦
⑩イニシアティブを取れなかった側の両手用武器をもつ者の白兵戦

さてさて、「ロードス島Ⅱ」では、広く読者のみなさんがつくったＮＰＣを募集します。採用されたキャラは、今回登場した主人公たちと戦う敵役やら、ライバルやら、味方やらになって、この連載の中でそれなりに活躍してもらいます（役まわりやその行動はＤＭにまかせてもらいますが)。応募方法としては、データを書きこんだキャラ・シートを送ってくれるのが一番。ただし、あまりにも強いキャラでは使えませんので、今回掲載した主人公たちのキャラ・シートを基準に、それなりの（かつユニークな）キャラをつくってください。なお、採用された方には、コンプティーク特製Ｔシャツをプレゼントします。応募先は、下記まで。
〒160　東京都新宿区四谷1-8-14　四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部「ロードス島ＮＰＣ係」

そのほか、この連載への質問や、感想などもドシドシ送ってください。

勇者たちよ鍛えろ!!　　黒田幸弘



黒ちゃんのRPG講座⑱

町の暮しとギルド

今回で町の話も3回目をむかえたわけだ。前回のショッピングガイドの話を一歩すすめて、今回は貨幣の価値にまつわる話をしてみようかな。そして、もうひとつ忘れてはならないのがギルドだ。今回も面白いぜ!!

D&Dを本気でやると

ちょいと前のはなしだけど、3月の中ごろに面白いＴＶがあったんだ。関東地方では火曜の深夜にオンエアされてる、「アメリカンヒーロー」っていうずっこけ版のスーパーヒーローもの。ぼくはこの番組が好きだから、その日もたまたま見てたんだけど、そしたらなんとお話の中に、D&D® みたいなロールプレイングゲームが出てきたんだよね。もっとも版権の問題があるのか、番組になかでは「ダンジョンズ＆ドラゴンズ®」じゃなくて「ウィザーズ＆ウォーロックス(つまりＷ＆Ｗ)」という名前になってたけどね。

なんでもこのＷ＆Ｗが、大学生のなかで大流行中という設定なんだけど、このゲームがまたとんでもないやつなんだ。なにしろ机の上だけじゃなくて、現実の世界を舞台にしてもプレイ可能なんだからね。つまり大学の校舎はお城、キャンパスは草原、地下室はダンジョンといったぐあいに、かってに世界を決めてそのなかで遊ぶことができるってわけ。プレイヤーはマスターのヒントにしたがってこの世界を旅してまわり、敵の手をのがれて探索の目的をはたすと、レベルがアップするっていうルールなんだそうだ。

お話のほうは留学中のアラブの王子が、このＷ＆Ｗに夢中になって、マスターのヒントをたよりに冒険に出たきり行方不明になっちゃったんだ。ところがこの国の反対制派が、王子の命をねらっているからもう大変。敵が王子はどこにいったのかと、マスターを誘拐して聞きだそうとすれば、ヒーローのほうはゲームのデザイナーをつれてきて謎ときをやらせるってぐあいにドタバタコメディーになるんだけど、なかなか発想がハデで面白かったよ。

しかしいくらアメリカ人が変ってるとはいえ、ほんとに屋外でD&D® みたいなゲームをやってるのかなァ。日本でも戦争ごっこが、サバイバルゲームという名前でプレイされてるけど、そのうちロールプレイングゲームをライブでやる時代がくるのかなあ？

薬草を買って調合すると

さて、前回にマジックショップの話をちょっとしたけど、あとで１つ忘れてたことに気がついたんだ。しょせん忘れるようなものだから、とばしちゃってもいいんだけど、なにしろあのウルティマが元ネタだから、そう簡単にスキップするわけにもいかないんだ。なにしろブリティッシュ大王の怒りが怖いからね。

さてウルティマといえば、新しいのが出るたびに、内容がいろいろグレードアップされることで有名なソフトだよね。だけどその新しいアイデアの中でも、ぼくがよくやるなー（いろんな意味でだよ）と感心したのが、ウルティマⅣでの魔法の呪文の使い方（作り方？）だったんだ。

そもそも従来のロールプレイングゲームでは、魔法はレベルが上がると自動的に覚えるのが多いんだ。またそうじゃなければ、だれか偉い魔術師に呪文を教えてもらうっていうのが、決まったパターンだったよね。ところがどっこいウルティマⅣでは、魔法を使うためには８種類の薬草をいろいろと調合して、自分で魔法の素となる薬を作らなくちゃならない。自分で作った魔法の薬の数だけ、プレイヤーは呪文を使えるんだからね。

それじゃ魔法の素となる薬草はどこにあるかといえば、大部分は町の店で売ってるんだ。まあマジックショップの仲間になるんだろうけど、いわゆる魔法使いの開いてる店とはだいぶ性格が違うね。ぼくもこんな種類の店はさすがに初めてだったよ。よくいろんな店を考えるもんだね。

しかし全部の魔法の調合法がわかってるわけじゃないし、店のばあさんとの取り引きにまたトリックがあって、しかも薬草の一部は自分で探さなくちゃならんというわけで、ウルティマⅣはちょいとこりすぎだ、という声もあるんだけどね。おっと、こんなことを

言ってると、ロード・ブリティッシュに呪いをかけられちゃうかもしれないな。くわばら、くわばら！

ゲームの世界でも貧乏人？

日本じゃまだいくつも紹介されてないけど、世の中にはいろんなロールプレイングゲームがあって、そのなかにはプレイヤーの行動をできる限り細かく規定しよう、というゲームもあるんだ。これはだんだんマニア化してきたファンの要望を満たすためには、まあしかたないんだけれど、そうなってくるとどうしても金銭についてのルールが細かくなるんだよね。

さて、ロールプレイングゲームのキャラクターたちは、冒険で手に入れた財宝で生活してるんだ。でも財宝なんて毎日かならず見つかるもんじゃないよね。だとするときみのキャラクターは、いったい１年にどのくらいかせいでいるのかな？

あるゲームの説によれば、キャラクターが冒険に巡り合うのは、多くても１ヵ月にせいぜい１回くらいだそうなんだ。とすれば12回の冒険でかせいだ金が、キャラクターの年収ってことになる。もちろん長期の旅行に行ったりすれば、冒険の回数はもっと少なくなるけどね。

さてこうやってかせいだ金だけど、アメリカの『ドラゴンクエスト』というロールプレイングゲームのデータによれば、もちろん生活レベルにもよるんだけど、年に銀貨で6000から8000枚の収入があれば、中流階級の仲間入りができるんだそうだ。だから２万枚の収入があれば金持ち、10万枚なら大金持ちになるのは当然だね。100万枚以上の年収なんて数字は、王候貴族じゃないと考えられない、という話だ。

もっともダンジョンズ&ドラゴンズ®をやったことのある人なら、銀貨で２万枚なら金貨で2000枚だから、なーんだ、ぼくのキャラクターもすぐに金持ちになっちゃうじゃないか、などと考えちゃうかな。しかし物価の違いを無視してはいけないぞ。このゲームの物価はだいたいD&D®の十分の一くらいなんだからね。

それにD&D®での金持ちの基準は、わりあいとはっきりしてるんだ。というのはD&D®の世界では金貨が基本通貨だけど、ルールブックによれば何でも金貨１枚＝１ドルという感じで決められているらしい。ということは、この間の急激な円高によって、今では、金貨１枚はだいたい150円くらいというわけ。こうなるとD&D®の世界で金持ちと言われるには、年収が金貨10万枚くらいないと無理みたいだね。

どうだい、キミのキャラクターは金持ちの仲間に入れたかな。それともやっぱり貧乏人だったかな？

町の暮しのコストはいかに

でも自分のキャラクターが金持ちじゃなくても、そんなにがっかりすることはないよ。ぜいたくさえしなければ、ロールプレイングゲームの世界では、そんなに巨額の生活費がかかるわけじゃないんだからね。

たとえばD&D®の世界でも、常識的なマスターのもとでなら、週に金貨50枚もあれば暮らしていけるんだ。もっともたまに非常識なマスターがいるからしまつが悪いけどね。

ことの起こりはさっきぼくが書いたように、D&D®のルールに金貨１枚は１ドルくらいって書いてあったからなんだ。それを読んだマスターが早合点してねえ。しかもまずいことにそいつは、昔なら聖徳太子、最近なら福沢愈吉以外は金じゃねえ、などという庶民感覚を逆なでするようなやつだったのだ。そんなやつがシナリオをつくったんだからさあ大変。物価がメチャクチャな世界ができあがったというわけなんだ。

だいたい冒険に出たパーティは、宿屋があればそこに泊るよね。ところが翌日になって、料金を請求されておどろいたのなんのって。

「やあ、おはよう。夕べの宿代と飯代はいくらだい」

「まいどありがとうございます。宿泊料はお１人さま金貨100枚です。それにお食事が金貨50枚。これに税金が10パーセント、サービス料が10パーセントですので、全部で金貨180枚ずつになります」

それを聞いたパーティはあぜんとしちゃった。

「おい、そりゃどこの世界の話だい。高すぎやしないか？」

「なにいってるんです。今どきホテルに１泊して食事したら、２、３万円はとられますよ。金貨180枚でだいたい２万7000円。ちょうどいいじゃありませんか」

「そ、そりゃ日本での話だろう！」



しかしこういうやつにかぎって頑固なんだよね。だから何を言っても聞くわけがないんだ。それどころか公定価格だったはずの食料なんかの値段も、みんなかってに値上げしちゃったんだから、かわいそうにパーティの財産は、たちまちすり減ってしまったのだ。やがて一行は金が足りなくなって、ついに立ち往生。

「無銭飲食は犯罪ですよ。しかたないけど地下牢送りですね！」

そりゃないぜェ、おれたちはダンジョンの怪物を退治に来たはずなのに、なんでダンジョンに閉じこめられちゃうの。くそ、これもすべて資本家が暴利をむさぼるからじゃー、などとみんなが文句をいったけど、なにしろパーティが全員牢屋送りになっちゃったから、しょうがないけどゲームセット。くそ、腹の虫がおさまらんというんで、プレイヤーたちは次回に復讐を誓ったんだ。

「よう、前回の続きをやろうぜ」

「でもみんな牢屋送りじゃ、どうやってゲームをするんですか？」

「心配ないよ、シナリオはこっちで作ってきたからな。『地下牢の反乱、暴虐な国王をたおせ』っていうんだ。今回はマスターじゃなくて、その国王の役をプレイしてくれよ！」



アドベンチャラーズギルド

ウィザードリーをやったことのある人なら、冒険者がギルガメッシュの酒場にたむろしてるのを知ってるよね。まあたいがいの冒険者は、金のあるうちはブラブラ遊んでるもんだし、金がなくなっても「何かうまい仕事はないかな」てな調子で、ツケで酒ばかり飲んでいるんだ。だから酒場にいけば、仲間の２、３人はすぐに集るっていうのは、ゲームの常識だったんだ。

もっともこれは前近代的なロールプレイングゲームの話。近代的(？)に組織化されたロールプレイングゲームでは、冒険の仲間を見つけるのに酒場にたよる必要はないんだぞ。なにしろ冒険者の団体、アドベンチャラーズギルドなんてやつがあるんだからね。

このアドベンチャラーズギルドというのは、国の首都に本部があって、たいがいの町には支部があるという、全国組織の団体なんだ。その会員はきみのキャラクターみたいな冒険者たちばかりだ。しかも入会するには入会金がいるし、冒険でのもうけの一部（５％くらい）を納めたり、年会費を払ったりしなくちゃならないんだ。

でもギルドの会員には、いくつかの特典があるぞ。そのひとつは全国のギルド支部を、宿泊や情報収集に利用できるってことだね。なにしろ冒険者ばかり集ってるんだから、どんな情報通でもかなわない最新のニュースが聞けるってわけさ。そしてギルドで情報を仕入れたら、こんどは冒険にいくわけだけど、もし仲間が足りなかったら、ギルドのメンバーをやとうこともできるんだから心強いよ。それになにかヤバイことを起こしても、多少のことならギルドが保護してくれるぞ。

もっともギルドというやつは、罰則もきびしいけどね。たとえばきみのキャラクターが会費を滞納していたり、冒険での収益の一部を納めなかったりすると、たちまちギルドのブラックリストに載せられ、そしてギルドから懸賞金のかかったおたずね者になってしまうんだから危ない、危ない。もっとも裏街道をいくんだ、という人は、このほうが面白いかもしれないね。

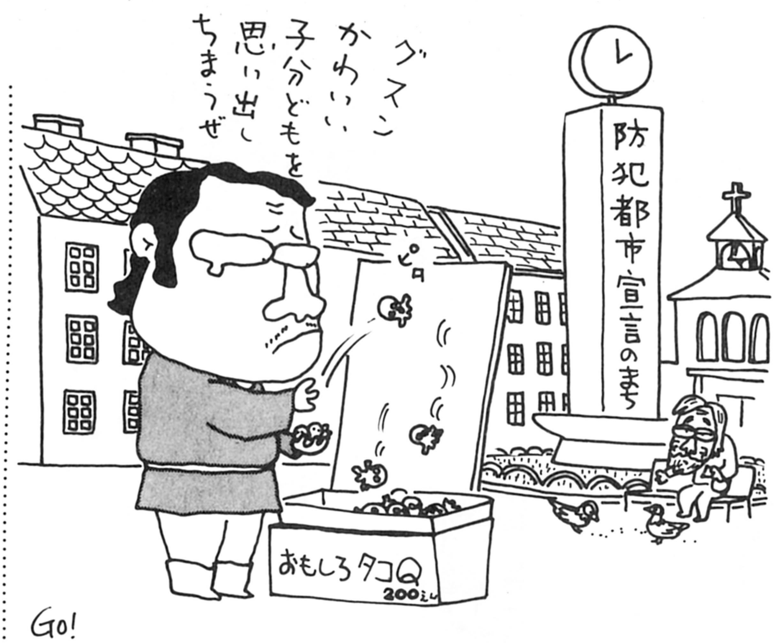
まあ最初にも近代的(？)なロールプレイングゲームって書いたように、ファンタジーの世界でのアドベンチャラーズギルドは、ちょっと組織化が行き過ぎてるような気もするけどね。でもこんな組織があっちゃいけないわけじゃないし、アドベンチャラーズギルドをうまく使えば冒険をするときに便利なことも事実だよ。しかしこんな組織を作るなんて、冒険者の中には頭のいいやつがいるもんだね。

盗賊もみんなでやれば……

同じように下町にあるギルドとはいっても、盗賊ギルドのほうはあんまり住民には喜ばれない。でも近代的じゃなくても、たいがいのロールプレイングゲームに登場するよ。だって盗賊って商売は、おそらく世界最古の仕事のひとつだからね。

もちろん盗賊って商売が悪事であることは、今も昔も変らないんだ。だから盗賊たちは警察から身を守るために、どんどん組織化を進めるってわけさ。しかもある程度強くなって、警察もへたに手を出せなくなると、こんどはギルドに入っていない盗賊たちを攻撃するようになる。つまり「オレたちの縄張りで仕事をするな」ってなわけ。このあたりロールプレイングゲームの盗賊ギルドは、マフィアの影響が大きいみたいだね。

盗賊ギルドのアイデアのもとになったんじゃないかと思われるのが、フリッツ・ライバーの『ファファード＆グレイマウザー』シリーズというヒロイックファンタジー小説。この世界のランクマーという町には大きな盗賊ギルドがあって、その建物はランクマーの王宮と対抗するかのようにそびえているんだ。そしてその中では悪党志願の若者を訓練していたり、暗殺者を養成していたり、幹部の親衛隊を鍛えてい



たり、はたまた大幹部が優雅な暮しをしていたりといった様子なんだそうだ。なにしろランクマーの盗賊ギルドは、乞食のうわまえまでもはねるっていうんだからすさまじいね。

ちょいと話が変るけど、ぼくの考えでは『指輪物語』よりも、この『ファファード＆グレイマウザー』シリーズのほうがロールプレイングゲームの原点にずっと近いんじゃないかと思うんだ。なぜかといえばこの小説は、戦士のファファードと盗賊のグレイマウザーが、コンビを組んで冒険をするお話だからね。それに影の黒幕的な魔法使いもでてくるから、僧呂をのぞけばロールプレイングゲームの職業はみんなそろってるわけなんだ。

それにもうひとつ。ＴＳＲにはやはりライバーのファンがいるらしくて、このシリーズの世界を舞台にした『ランクマー』というボードゲームを、ライバーといっしょに作ってるんだ。だからD&D®の世界に、『ファファード＆グレイマウザー』シリーズの影響が見られるとしても、さしておかしくないんじゃないかな。



盗賊ギルドってもうかるの？

さてD&D®ではキャラクターが9レベル以上になると、自分の城をたてることが許されるんだ。もっともどこに建ててもいいってわけじゃなくて、そのあたりの支配者の許可を得る必要があるんだけどね。

もちろん盗賊は建築はできるけど、まさか泥棒が城をつくるわけにゃいかない。それじゃ何をつくるのかといえば、要塞風の隠れ家を作って、盗賊ギルドの新しい支部を発足させるというわけ。考えてみれば物騒（ぶっそう）な話だね。

それじゃどこかちいさな町や村にいって開業するのか、なんて考えるとこれが全然ちがうんだな。なにしろたいがいの町には、もうすでに古くからの盗賊ギルドがあるから、なかなか許可がおりないんだ。むしろ大きな町のほうが、新しい盗賊ギルドの支部を開くだけの余裕があるから、そこでうまくやっていくほうがいいらしいね。うまく盗賊ギルドを開業できたら、本部から見習いを送ってきてくれる。こいつらを使って自分の組織を巨大にしていくんだ。

さてとあるクラブでの話。そこの盗賊クンが、ついに9レベルに達したんで、どこか盗賊ギルドを開く場所はないかなと探していたんだ。するとある大きな町にギルドの支部をひらく余地がある、という話がつたわってきた。

「じゃあ、あの町にギルドを開いていいですか」

「いいよ。それじゃ見習をつけてあげよう。おや、ついてるね。12人もきみの部下になったぞ」

それを聞いた盗賊クン、こいつは縁起がいいわい、と喜んだ。だって手下の仕事の量で、ギルドの収入が決まるんだから、部下は多いほどいいんだよね。しかし隠れ家を建てるには、金貨が何万枚も必要だ。だから設計図をマスターに渡して、自分はまた冒険に出発したんだ。

さて冒険から帰ってきたら隠れ家が完成してたんで、盗賊クンはさっそく自分の縄張（なわば）りにのりこんだ。と、あれっ、どうなってるのかな、12人いたはずの手下がひとりもいない。隠れ家はちゃんとできてるんだけどなあ？

「手下はどうしたんですか？」

その質問には、その町の別なギルドのボス（もちろんマスターだよ）が答えてくれた。

「お前さんのいない間に、みんな捕まっちまったよ。先月、新しい伯爵がこの町の領主になってな。そいつがなんといきなり“防犯都市宣言”をだしやがったんだ」

「えー、ほんとですか？」

「ああ。どの街角にも衛兵が立ってるんだ。おれの手下の腕っこきも2、3人捕まっちまって、えらい目にあったよ。お前さんのところはなんせトウシロばかりだからな。全員が監獄送りじゃないかな」

そりゃないよ。保釈金を積めば監獄から出してくれるというけど、ぼくは隠れ家の建設で、財産をみんな使っちゃったところなんだぜ！

「まあこの町じゃ、しばらくは商売できんな。おれは別な町に行くよ」

そりゃあんたはいままでかせいできたから、財産もあるでしょうけどね。ぼくはいったいどうすればいいのよ！

「マスター、手下を見捨てて町を出たいんだけど、ダメ？」

「ダメ。ギルドはそんなことを許さないよ」

こうしてあわれな盗賊クンは、12人の手下の保釈金を手に入れるために、新たな冒険の旅に出たのでした。カワイソー。

ロール
プレイング
ゲーム
ファン倶楽部

RPG-

これはスゴイ!! RPG同人誌の「TIAMAT」を徹底紹介!





●左上はキャンペーンの楽しみ方ということで、武器がなくなったときなどのマスターとのアイデアの出し合いについてのページ。上は魔法の使い方、左は職業紹介と、どちらもAD&Dについての解説のページ。

バイオベシタブルNEOファンタジーなどという長一くて、よく分かんない名前のところから、同人誌が送られてきたのだ。なんだと思い、中を見てビックリ、ドッキリ！　遊んでますね〜、勉強してますね〜。彼らは横浜でRPGをやっているグループで、今回同人誌を創刊したわけなんです。

では、その中身、ウ〜ンとにかく目次を見てみようか。●序文●AD&Dにおける職業●アライメント●AD&Dの種族●POTION MIX EFFECT●薬の作り方●魔法の武器●イラスト●転職及び兼職●コメリネンス●神々のアビリティー●スペルブック●サイオニックコンバット●AD&Dを始めるには●インキャンテトリクス●NEW WEAPON●マスコンバット●キャンペーンの楽しみ方●魔法の使い方●イラスト●ウチダワールドII——といった目次。どう、なんかとても中が見たくなる内容でしょう。今回はAD&Dに徹しているというだけであって、内容のほとんどがAD&Dについてです。しかし、データ的な要素はあまりでていなくて、(これはAD&Dを見た方が早い) 内容は設定の概念についてだとか、システムの分かりやすい解説が中心。ともかく、遊びこんでいるなあ〜といった感じだ。今後はきっと、AD&Dだけではなく、D&D、ギャングバスター、ブートヒル、P&P、CILLなどについても掲載されていくんだろうな。

☆「TIAMT」(ティアマット)
☆オフセット、52ページ
☆500円、(送料240円)
☆制作はBVNF
☆連絡先は、〒221 神奈川県横浜市神奈川区大口通139-10 相川方 端野綾瀬まで。
☆入手方法は、まず連絡先に往復ハガキで在庫の確認をして、在庫がある場合は500円の定額小為替＋切手240円分を送る。

なお、彼らはファンタジー・ロールプレイングゲームのサークルを発足することにもなり、会員も募集しています。サークルの内容はFRPGをプレイしているマスターやプレイヤーのコミュニケーションを主として行なうそうです。2カ月に1回でる軽オフセットの会誌もあります。

☆入会方法は、上記の連絡先に60円切手同封の上、封筒に入会希望と書いて送って下さい。入会案内を発送いたします。

これが僕のつくった最強のパーティだ！

中心にいるのがリーダーの魔法使い、ウイザード。となりのオノを持ったガッチリしたドワーフ、死ぬことのないゾンビ。そして、なんといっても強力なのは人間の3倍はあるといわれる、こん棒をもったジャイアントに、刃物で切りつけられても、ビクともしない石の体のゴーレム。こいつらならそうやすやすと、死なないことでしょう。

(神奈川県津久井郡／夢幻)



RPGに笑いを呼ぶアイテム！

6つ面白いアイテムを考えつきました。ぜひコンプティークで紹介して下さい。

1. フラッシュ・キャップ
いわゆるハゲカツラで、光のあるところで使用すると、敵はまぶしくて思

FAN-CLUB

前号からスタートしたこのコーナー、まだまだお便りが少いぞ。RPG・FANなら、もっともっとキミの創造力で、変わったアイテム、おかしな魔法、面白いモンスター、すごいトラップ、傑作なお店……などなど、どんどんイラストも書いて送って欲しいな。それに、キミたちの同人誌やサークルの仲間の募集なんかも送ってくれ。待ってるぜぇい!!

わず目を閉じてしまい、先制攻撃をかけられる。

2. V.S.ヴァンパイア・ポーション

ニンニクのエキスが主成分で、ヴァンパイアと戦うとき、自分が有利になる。しかし、服用した日はそのスゴイ臭いなので、当然カリスマが下がって町の人達は相手にしてくれないどころか、半経30フィート以内には誰も寄りつかなくなる。

3. バイブレーション・ソード

このソードは絶え間なく震えていて、戦闘時に使うと通常のソードの1.5倍の攻撃力をもっているので武器としても強いが、サヤに収め肩にあてると肩こりがとれるという肩こり性にピッタリの武器。

4. トーフ

その昔、ニッポンという国ではウィズダムやインテリジェンスが低い敵に対する最強の武器があったらしい。その名をトーフといい、この角に頭をぶつけると即死するという。現在ではもうほとんど残ってないらしい。

5. ソード・オブ・フラワー

サヤからぬくと花がとびだし、敵がアッケにとられているスキに、他のプレイヤーが攻撃する。(攻撃力＝0)

6. ペッパー・ボム

敵に投げつけると、中からコショウが出て、敵がクシャミしている間に逃げる。たまに仲間もまきこまれるが、花粉症のキャラは鼻がつまっているため効かない。

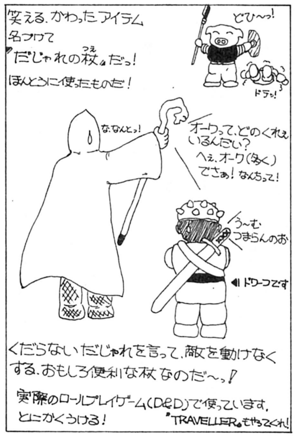
(東京都新宿区／ＹＯＵ)

意志をもっているスクロール(巻きもの)。これがどうして面白いかというと、このスクロールのきげんを悪くしたりすると、どんなに力の強い魔法使いが読んでも、魔法がかからないので、とてもえらい魔法使いでもスクロールにおせじを言わなければならないからだ。

(兵庫県損保部／彦坂功)

だじゃれの杖だ!! くだらないだじゃれを言って、敵を動けなくする、おもしろ便利な杖なのだ〜っ!!

(神奈川県横浜市／稲葉昌史)



へそまがりのつえ。自分のかけた魔法がすべて自分にかかるという、すばらしいつえなのだ。

(福島県小松島市／宮崎和宏)



※ウ〜ン、これは敵にどうやって持たせればいいのか、といったところまで書いて欲しかったな。

送り先

〒160 東京都新宿区四谷1-8-14
四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」係



黒ちゃんのRPG&AVGお助けコーナー

●私は現在、『冒険者達・賢者の遺言』をやっています。それで図書館で本を読むためには手がきたないとだめだというので、手を洗おうと思ったのですが、どこで洗えばいいんですか？　黒先生、教えて下さい。

＜富山県富山市・神谷美和＞

●手がきたないから手を洗おうと思うなんて、なかなか発想はよろしい。手を洗いたいなら“か○”に行けばいいんだけど、ここには二人の力を使わないと行けないぞ。

●どえらい黒先生、僕はPC－88SRで『軽井沢誘拐案内』をやっています。しかし、第5章が解けません。どうやったら6章へと、進めるのでしょうか？　僕は今、ライター、ボルト、新聞、写真、タバコ、はっぱ、クラブの名簿、灰皿、懐中電灯を持っています。まだほかに何かアイテムは、あるのでしょうか？　どうしても知りたいのです。どうか教えて下さい。よろしくお願いします。

＜長崎県諫早市・諫見俊之＞

●このゲームの第5章は、やったら手に入れる物が多いんだよねー。諫見くんは、ほとんどの物を持ってるようだね。後は、ある老人に会って××すると……。

●初めまして、クロ先生、今ぼくは、X1の『くりいむレモン』をやっています。

しかしなさけない事に一番初めがわからないのです。ちなみにヒントを聞くと“せっかちね、手順をふまなきゃだめなのよ”と言って来るのです。どうかここに入力する言葉を教えて下さい。教えてくれたら、「コンプティーク」を毎月買いますので……。

ヨロシクお願いします。クロ大先生

＜和歌山市野崎・北　博之＞

●はっきし言って、ここに入れる言葉がすぐわかる人は、大変エライと思う。「ものかげ　もどる」と入れればOKだけど、むちゃくちゃな日本語をゲームで使うのは、考えものだよね。

●私は今、『ドラゴンクエストII』をやっていますが海のどこかにあるという精霊のほこらが見つからないんです。

せっかくハーコンの城まで行けたのに…。友達の弟に聞いてもだめでした。

頼れるのは、もう黒先生しかいません!!　どの辺にあるんですか？　ヨロシクお願いします。

＜神戸市兵庫区・脇山典子＞

●精霊のほこらは、ローレシアの南方の海の上にぽつんとあるから、くまなく探してください。

●私は今、『太陽の神殿』をやっているのですが、最後の方で行きづまってしまいました。最後の球技場の中で太陽の鍵を見つけて取る所まで行ったのですがITEMの中に鍵がないし、そこから先にどうやっても進みません。何かし忘れたことでもあるのでしょうか？

どうか、教えて下さい。

＜愛知県名古屋市・斉藤あゆみ＞

●斉藤さん、太陽の鍵は取っても、ITEMの中には入らない物なので気にしなくていいよ。ところでキミは白いブロックを持っているかな？　持っていると、ここから先に進めないぞ!!　白いブロックを見つけたら取らずに○×込むんだ。分かったかな。

●クロ先生こんにちは。僕はPC8801で『POP LEMON』をやっています。それで女の子の所まで来たんだけど、通してくれません。参考書をあげると、“ちょっとすきができたみたい”と出るのですがその後どうすればよいかわかりません。なんということばをいれたらよいか教えてください。ちなみに持ちものは、鍵、ノート、お金、鉄の棒、ロープ、メモ、参考書、レモネード、地図、ライフルです。どうかよろしくお願いします。

＜北海道札幌市・大森　毅＞

●大森くんは、空地をよく調べたかな？

この女の子は、空地にあるク○リで縛りつければいいだよ。

●クロ先生、僕はFM77AVで『ファンタジー』をしているのですがどうしてもNORTHFORDの下の画面にある入口に入れません。マジックプールも3ヵ所全部入りましたしRUINも4つあります。リングはI、II、III、IVを持っています。スコアは48点です。人間を入れず、ランダムモンスターをパーティに入れろと他の本に書いてあったのでやりましたけどだめでした。どうしたらいいのでしょうか？

＜大阪府泉南郡・山崎幸治＞

●君は、この僧院の入口の番人がミノタウルスだったのにきづかなかったかな。ようするに火には火をミノタウルスには……だよね。

●ぼくは『聖女伝説』をしているのですが、「ケイ」の所からすすめません。どうか教えて下さい。おねがいします。

＜大阪府枚方市・岸　秀臣＞

●ずいぶん短刀直入な質問だね。よし、こっちもずばり答えてしまおう。ケイはガードが固いから、一度ナンパでもするかのように、ケイをさそってみよう。そうすると、彼女の態度もやわらかくなるから、それからせめればＯＫだよ。

●ファミコンの『リンクの冒険』でどうしても最後の魔法である、サンダーが見つかりません。どこのマジシャンに聞けばよいのですか？　クロ先生、絶対に教えて下さい。

＜岐阜県羽島郡・堀場康夫＞

●『リンクの冒険』で最後の魔法を手に入れるにはマジックのうつわを全部手に入れて、「××××」の町を歩きまわっていれば手に入るよ。ヒントだけど「××××」の町は誰もいないぞ。

●私はＸ１版の『ゴルコス』をやっているんですが、牢につかまってからの脱出方法がわかりません。プレイルームから逃げる事になると思うんだけど、どうしても逃げられません。どうぞ、お助け下さいまし。

＜愛知県瀬戸市・江尻智彦＞

●『ゴルコス』の牢屋からの脱出方法は王女様の言う通りにしているとスキができるので、そのスキを利用すればいいんだよ。

●初めまして、僕は今『ポップレモン』をやっていますがどうしてもテクノポリスの社員の所から先に進めません。ライフルを使おうと思ってもタマがないし売店の女の子にタマ買おうと思って聞いてみてもトボケた事を言っていてダメだし。いったいどこでタマを手に入れればよいのですか？

＜静岡県浜松市・川瀬正高＞

●売店の女の子に目をつけたのは、なかなかいいぞ。しかしライフルのタマなんてものは軽々しく人には渡せないのだ。だからこの娘に仲間だと信じさせるために、どこかで情報を仕入れてこなければならないんだ。うん、これだけじゃ分からないって？　しかたがない、特別にもう少しヒントを教えてあげよう。それはとおせんぼしている女の子の周囲にあるものに注意してみる事だよ。



●『エリカ』について問ふ！　敵の兵器「スペクトロン」の前まで来たのですがこれがなかなか壊れません。是非とも先生の御力をお貸し下さいませ。ちなみに持っているのは銃だけです。

「君なら解かるだろう」

＜東京都杉並区・ミトコンドリア＞

●ミトコンドリア君、君は重要な物を持っていないぞ。あの「スペクトロン」を壊すには、銃よりも破壊力のある兵器が必要なんだ。それをどうやって手に入れるかというと、「クズの中を捜せば宝物もある」という事で、あの中古屋のおじさんが売ってくれる物の中にとんでもないいい物が隠れてたんだ。よく調べてみよう。

●クロ先生、どうかどうかお願いましす。僕は今『ファンタジー』をやっています。そこでどうしてもみつからない物があります。ルーンのことです。ＡＩＲ、WATER、ＦＩＲＥは見つかりました。でもEARTHだけが見つかりません。EARTHのルーンはどこにあるのでしょうか、クロ先生、教えて下さい。ちなみにSCOREは60点です。

＜千葉県船橋市・伊藤正秋＞

●伊藤くん、EARTHのルーンを手に入れるには、ある条件を満たさなきゃならないんだ。けど、君はその条件を満たしているから、カギを開けようとしても開かない。ダンジョンの、どこにもカギのない箱を探してみよう。

●クロ先生、どうか、どうか、お願いします。実は『夢幻の心臓Ⅱ』をプレイしているのですが、最後の最後で行きづまってしまい困っています。水、火、土と三つの塔を回って、魔神城を掘りおこし、ダーク・ナイトも全員倒したんですが、敵の親玉のダークネスが、倒せません。全戦力を使えばなんとか倒せますが、その後にでてくるビッグアイにやられてしまいます。どうすれば勝てるでしょうか？

＜東京都新宿区・萩尾　剛＞

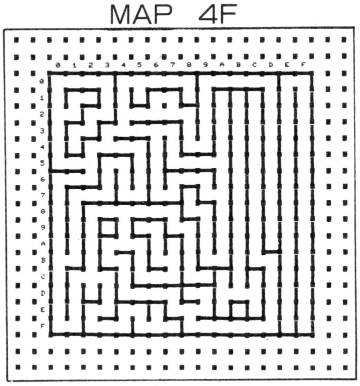
●この敵の親玉のビックアイを倒すには、ストレス状態で戦うといいようだぞ。ストレス状態になるには、キ○コを食べればいいよ。

●私は今、X1版の『マカカーラ』をしているのですが大魔界の魔王洞で白の曲玉と打出のの小槌が見つからなくて困っています。地下1階から5階までくまなく歩いたつもりなんですが、どうしても見つかりません。どうかよろしくお願いします。

＜大阪府吹田市・宮下貴嗣＞

●この質問は、先月号で簡単に応えてしまったけど同じ質問の手紙がけっこうきたので、白の曲玉と打出の小槌がある4階のMAPを公開するぞ。

MAP 4F



●僕は『聖女ぱにっく』をやり始めたのですが、レイカが部屋にいる場面について質問があります。レイカは何のコマンドも受けつけず、「……」しか返ってきません。「いのる」のコマンドを入力してみたら、「しつこいやつめ。ひたすらたたいてみよ。」と出ました。それで頭と顔をたたきまくりましたが、「ぽこっぽこっ」、「ぱきぱき」という音が返ってくるだけです。もう「コンプティーク」だけが頼りです。どうか、クリアの方法を教えてくださいませ。お願いします。

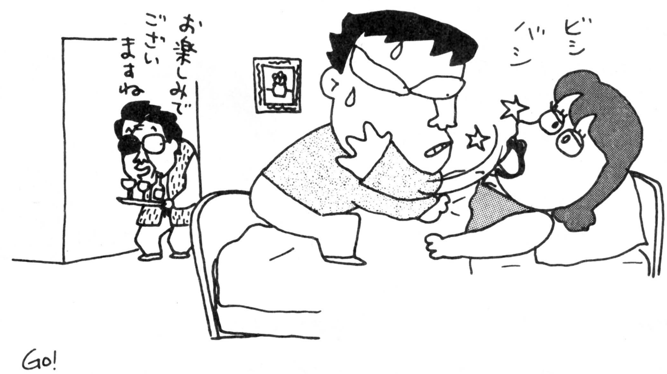
＜神奈川県川崎市・田口敬祐＞

●いやー、実はレイカの正体は、ゴム製の空気のはいったお人形なんだ。こいつを倒すには、顔のまわりと体の乱打につぐ乱打しかないぞ。

●クロ先生こんにちは。経験値についての質問なのですが、ベーシックルールセットには、ファイターはレベル2になるには2000、レベル3になるには4000と書いてありますがこれはどういう意味なのですか。レベル2になった時点の2000からさらに2000貯めるのですか。それともレベル2になった時点でいったん0になりそこから4000ポイント貯めるのですか。

＜埼玉県入間郡・島田英昭＞

●戦士がレベル2になるには経験値が2000点必要だけどレベル3になるには最初からの合計が4000点になればいいんだ。つまりレベル2になった時に2500点稼いでいれば、あと1500点貯めるとレベル3になれるってわけ。わかったかな。



●RPGを始めたいのですがルールセット等の値段が高くて困っているところです。できるだけ低い費用でRPGを楽しむにはどうすればいいですか。自分でオリジナルルールを作るのもいいものでしょうか。

＜東京都立川市・荒牧賢治＞

●困りましたねェ。もちろんロールプレイングゲームは、自分でルールを作ってもいいんだけどなかなかバランスの良いものはできないんだ。おそらく一番安い費用でロールプレイングゲームを楽しむには、他社の宣伝になるけど「ファイティングファンタジー」(創元推理文庫)を買ってプレイするのがいいだろう。でもほんとうは「ダンジョンズ&ドラゴンズ」のような本格的なゲームを友達と一緒にお金を出し合って買うことをすすめたいんだけどね。なにしろゲームとしての深みが違うからね。

●『ゴルゴス』についてお聞きましす。砂漠で、最終兵器を見つけたのですが、どうもうまく動かせません。コンソールのスイッチを押すとかってに動きだすのですが、すぐにエネルギーが切れて止まってしまいます。これでは、ゴールドイヤーが倒せません。銃を使うと弾切れで後々、困ったことになります。どうすれはいいのでしょうか。

＜山口県徳山市・間田　豊＞

●間田くん、ゴールドイヤーが現れてから、もう一度コンソールを見てみよう。ゴールドイヤーのやっつけ方が、わかるはずだよ。

●はじめまして、クロ先生。ぼくは、今『ファンタジー』に熱中しているのですが、どうしてもわからないことがあります。神様ゼウスと戦わなければならないのですか？　それからGODのルーンをもらってしまったらいけないのですか？

＜ペンネーム・ナポレオン＞

●ナポレオンくん、別にゼウスとは、戦っても戦わなくてもゲームを進めていくには支障がないから、気にしないように。あと、GODのルーンは、もらっておかないと『ファンタジー』は解けないぞ。

●僕はレベル2のエルフを持っていますがエキスパートには、エルフはレベル10までしか上がらないと書いてありました。その後のEPはどうなるのですか。また、レベル6以上の呪文は使えないのですか。呪文をスペルスクロール以外で増やすことはできないのですか。アタックランクとはなんですか。教えてください。

＜東京都渋谷区・内山浩一＞

●レベル10を過ぎても、エルフの経験点は蓄積されていくんだ。そして60万点以上になると「アタックランク」という能力が付け加えられるわけ。キャラクターの戦闘の時の命中率は、レベルが上昇するとだんだん良くなっていくけど、エルフなどはレベルが上がらないからそのかわりにアタックランクというルールができたと考えてもらえばいいだろう。内容としては同じことで、攻撃力が強くなって強いモンスターにも命中しやすくなるんだ。エルフの経験点が310万点になると、最高のアタックランクになるから、レベル２のキャラクターじゃまだまだ先は長いよ。さてエルフの魔法の方は、残念ながら最高で５レベルまでしか使えないんだ。つまりエルフは、より戦闘中心のキャラクターになっていくわけだね。呪文は最初に２つ、レベルアップするごとに１つ覚えることができる。しかしそれ以外は、スクロールに頼るしかないみたいだね。ただし、５から６にレベルアップするときのみは、１レベルの呪文と３レベルの呪文をそれぞれ１つ、計２つの呪文を覚えられることも、お忘れなく。



●黒先生、ボクは今『ゴルコス』をやっています。「ゴルコス」の中で、女王から助けてもらったドルーが森でユーワクしてくるんです。どーしたらいいんですか？　どーか、どーか助けて。助けてくれないとボク泣きます。

＜神奈川県川崎市・夜泣のお竜＞

●この場面では、とにかくドルーの誘いにのったらダメだよ。

●僕はD&Dを始めて4か月の未熟者です。いつも黒ちゃんのRPG講座を読んで勉強しています。では質問。1つはクロスボーはどんなキャラクターでも使えるかということ。もう1つは、ダンジョンの中にマジックアイテムを置きたいんだけどどれぐらいのレベルのキャラクターにどんなアイテムを出したら良いかということです。基準を教えてください。

＜千葉県船橋市・川口琢也＞

●君がダンジョンマスターなのかな。なかなか苦労しているようだね。助け船を出してあげよう。クロスボウの使用は、戦士(ファイター)、エルフ、盗賊(シーフ)はＯＫで魔法使いと僧侶(クレリック)はダメ。これは常識だね。そうするとあとはドワーフとハーフリングだけだ。クロスボウは普通の大きさの武器なんだ。だからドワーフは使えるけどハーフリングは使えない、というのが正解かな。次、マジックアイテムの出し方は難しいんだ。でも簡単な基準を示しておこう。レベル１～３のキャラクターには、ベーシックセットに出てくるマジックアイテムしか与えない、というのがふつうだね。レベル４～14のキャラクターにはエクスパートのマジックアイテムから選んでもいいよ。

あまり与えすぎるのはよくないからキャラクターが、１～２レベル上がるごとにマジックアイテムをひとつ手にいれるぐらいがちょうどいいんじゃないかな。パーティが６人ならダンジョンには３～６個のマジックアイテムを隠しておくんだ。

●クロ先生初めまして。ボクは『アルファ』をやっているのですがどうしても、レーザーガンとダイナマイトが見つかりません。どうかどうしたらいいのかヒントを教えて下さい。ちなみにもう、キースに会ってゴールド・キーをもらったしレッド・カードも持っています。よろしくおねがいします。

＜兵庫県西宮市・末永俊之＞

●『アルファ』はけっこう古いゲームなので答えをはっきり教えてしまおう。レーザーガンとダイナマイトはガレキの山の両方にあるぞ!!

●私は今、FM77で『ファンタジー』をやっています。リングを9個集め、ルーンもGODまでもらいました。もちろんウォンドも手に入れたし…。はっきり言ってスコアは107点で「最高だよ!!」とも言われました。

しかし、最後のツメがわかりません。

ペルノアの北にある島のダンジョンがラストなんですよね？　何度か入って行って「空気がゆらめいた」とか言って変な所に行ったんだけどその先からどーしていーのかわかりません。(宝とか金貨とか…) 一体どうすればよいのでしょうか？　この『ファンタジー』ってパソコン買って初めてやるゲームなんです。だから、これを解かないうちはとても次のゲームを買えません。黒先生。絶対ヨロシクお願いします。

＜北海道小樽市・林　忍＞

●ペルノアの北にある島のダンジョンを完全にクリアするには、宝といすと金貨が並んでいる場所にポイントがある。宝や金貨なんてあったら取ってしまいたい所だけど、ここではガマンして壊すんだ。すると、ブラックロードに会った後……。

あて先

〒160 東京都新宿区四谷1－8－14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「RPG＆AVGお助けコーナー」係。

イラスト／中野豪

私は見つけた!!
僕は知っている!!

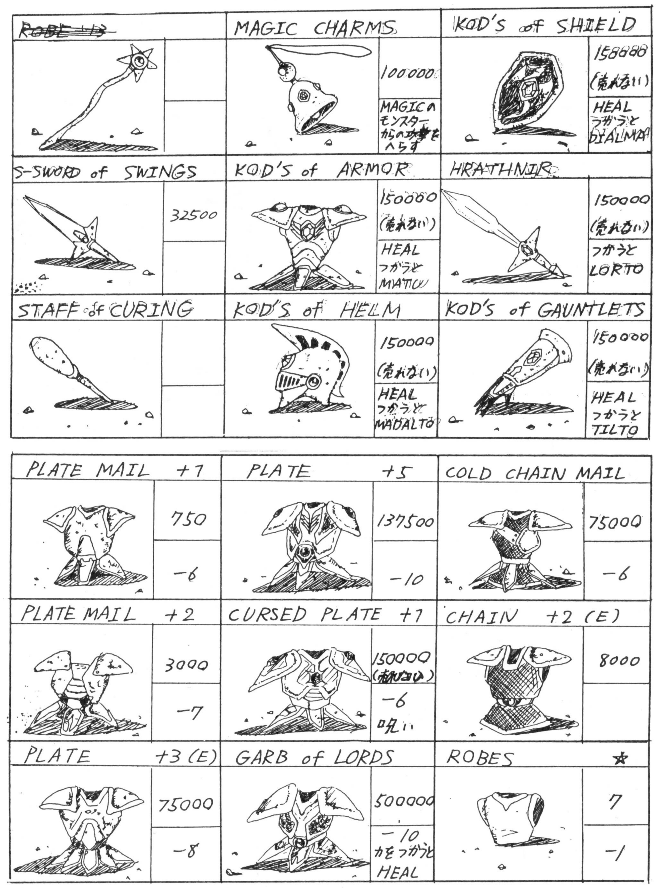
ウィザードリィII

(PC88)
山形県鶴岡市／菅原史和

ウィザードリィIIのアイテム表を作りました。参考までに送ります。

※これはスゴイ！　よくやりましたね。全部のせられないのは残念だけど、とにかく役に立ちますね。





がんばれゴエモン!からくり道中

(MSX2)
埼玉県久喜市／伊東勝

僕は『がんばれゴエモン！からくり道中』で、コナミのゲームを10倍楽しむカートリッジを使わなくてもゴエモンを100人に増やす方法を見つけました。

よく読んで下さい。

やり方は、パスワードで「をしんえうあはえう」と入力します。すると、たんばの国のお殿様の前から始まります。そして、302両か307両ためて、お殿様に会いに行きます。うまくいけば次の面のゴエモンの人数が100人になります。

ディーヴァ

(PC-8801SR)
兵庫県神戸市／剛大五

なんと、『ディーヴァ』の惑星戦モードで一時停止の方法を発見しました。

やり方は、HとNとSPACEキーを同時に押すだけです。

めぞん一刻

(PC88)
埼玉県浦和市／佐藤智章

『めぞん一刻』のかくれキャラの一の瀬おじさんとの会い方……。

まず、一の瀬おばさんの好きそうな物(酒やラーメン)を手に入れておき、次に五代君の所持金を0円にします。その後一号室へ行って、一の瀬おばさんの気げんをとり部屋に入る。そして奥のふすまを開けると一の瀬おじさんがいます。

※しかし、おじさんに会っても意味はない！

ザナドゥ

(X1)
福岡県福岡市／山下晃慶

ナッナント、X1版の『ザナドゥ』で隠しコマンドを発見しました。

先月号からはじまったこのコーナー、何のコーナーかはすぐ分かるよね。そう、読者によるゲームの㊙・㊢・㊝情報の広場だ。みんなどんどん情報を送ってくれよ。そして、ここに掲載された情報が不十分であったり、間違っていたら、すぐにそれに対しての指摘の情報も送ってくれ。また、ここに掲載された情報の中から優れた情報を送ってくれた人は、コンプティーク・ネットワークの情報部員になってもらい、プレゼント、部員証、そしてポイントが送られます。そのポイントって何？という人、162ページを見てもらえば分かりますよ。さあ、誰も知らない情報を見つけ、すぐにこのコーナーに手紙をだそう//

まず、レベル9に行ったら、GRAPHキーと㊂キーを同時に押すと、いきなりキングドラゴンと戦えるんだぞ～!!

ザナック

（MSX2）
山形県山形市／高橋正弘

スタートする時に、自分がつけたい武器の番号のキーを押したまま、スペースキーを押してスタートすると、その番号に対応した武器が装備されてでてくるんだ。

スーパーマリオブラザーズ・スペシャル

（PC-88SR）
東京都江戸川区／米山英樹

88SR版のスーパーマリオブラザーズ・スペシャルのコンティニューを見つけました。

ハイウェイスター

（PC9801）
静岡県袋井市／久野智彦

隠れメッセージがありました。やり方は、シフトキーを押しながらリセットして立ち上げるだけです。

エリュシオン

（PC9801）
秋田県鹿角市／熊谷純明

『エリュシオン』についてのレポート
① STAR BLADEのきたえ方
STAR BLADEが弱くて使いものにならないからといって、他の武器を使って精霊が“どうのこうの”と言っていても永久に強くなりません。
剣を強くする方法はただひとつ!? STAR BLADEを持ってなるべく強い敵と当って死にます！ すると突然ブーと音がして自分が復活し、剣は最強となり、レベルが1つ上がります。
② RING of HEALの見つけ方
巻物を10巻集めると、王様がくれます。巻物はほとんどダンジョンの中にあります。迷の森のダンジョンに2つ、試練の迷宮に3つ、聖なる大地の敵が1つ、ユニコーンの長が1つ、覧者が1つ、INで売っているのが1つ、ヤーデルマールが1つ。

ハイドライドII

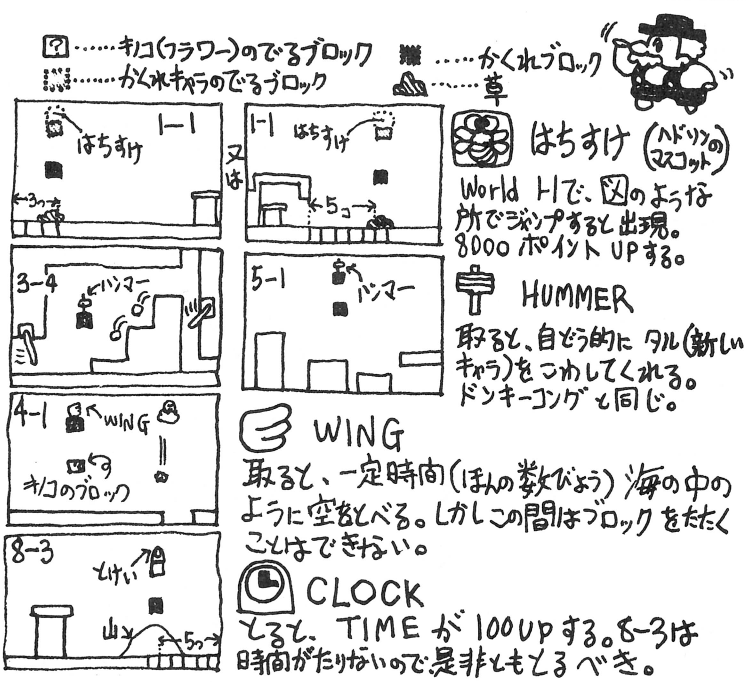
（MSX）
茨城県久慈郡／今栄二

このゲームは、レベルを上げるのが大変ツライ。
そこで、キャラクターを作るときに、名前を「LAYDOCK」と入れよう。すると、敵を倒したときにもらえる経験値が普通よりいっぱいもらえるのだ。

トワイライトゾーン

（PC88）
高知県高知市／法市山真樹

グレイトソフトの新作『トワイライトゾーン』でウラテクを見つけたので報告します。
1、まず、ディスクを立ち上げる。
2、スタート画面になったら、A・Bディスクを入れ変える。
3、あとは、おもいのままに動きまわる。
4、シーンが変わる度に色々な画面が見れる。
※これはMAPを把握してるととくに効果的。



あて先
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷1丁目ビル6F コンプティーク編集部「私は見つけた//僕は知っている//」係。

誌上体験アドベンチャー

ADVENTURE



連載その23　　**先江　進**

父の遺言によって地底世界の冒険に旅立つトム。今回は、登場人物の"ひとりごと"という新しい要素が加わった。それによって人格や感情を表現し、ヒントを盛りこむことも考慮した。

ロストワールド　パート1

愛するトムへ

私の命もあまり長くはないようだ。私がこの世を去るときのために、私がおまえに贈るものをここに明記しておこう。

考古学者としての私は、名声も富もともに手にいれることができた。しかしながら、私の生涯最大の発見、私がロストワールドと呼んでいる地底世界の探検は、とうとう最後の謎を解けずに現在に至っている。おまえにぜひ、その地底世界を探検し、謎を究明してもらいたい。私が冒険に使ったものは、おまえが必要になるであろう地点に残しておいたので、それらを使いたまえ。

おまえがこの冒険に成功したときには、私の財産のすべてをおまえに贈ろう。しかしそれらの財産よりも、おまえにとってもっと重要な経験を得られるはずだ。男にとって、人生は"挑戦"であるということを。

遺言に添えられた、父の冒険日記を読んでいくうちに、トムはロストワールドへの冒険に出発する決心をかためていた。そして父が書き残した情報の中から、重要であると思われるものを、すべてチェックする作業にとりかかった。

トムは父の記したとおり、ガーディナル島へと旅立ち、いま地上世界とロストワールドを隔絶する岩壁の前にやってきた。

「あっ、父のつけたX印があるぞ。父は洞窟の入口を岩でおおい隠し、小さなX印をつけておいたんだ」

—イワカベヲ　クズス

道具をもっていません。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。岩壁の前。南に小屋が見える。

—ヒガシヘ　ユク

ＯＫ。ここは岩壁の突き当り。岩壁の上方にかなり大きな穴があいている。

—イワカベヲ　ノボル

壁は垂直に立っているので、登れません。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。岩壁の前。南の方向に小屋が見える。

—ミナミヘ　ユク

ＯＫ。小屋の前。

—コヤニ　ハイル

ＯＫ。小屋の中はチリが積もり、蜘の巣が張っている。片すみにハンマーと肩にかけられるバッグがある。

—ハンマーヲ　トル

ＯＫ。トムはハンマーを右手に持った。

—バッグヲ　トル

ＯＫ。トムはバックを左手に持った。

—バッグヲ　シラベル

ＯＫ。中にはヘッドランプが入っている。

—ヘッドランプヲ　トル

両手がふさがっているので、取れない。

—○○○　○○○○　○○○←①

ＯＫ。

—ヘッドランプヲ　トル

ＯＫ。トムはバッグからヘッドランプを出して、左手に持った。

—モチモノヲ　ミル

ＯＫ。トムは、右手にハンマー、左手にヘッドランプを持ち、肩にバッグをかけている。バッグの中にはなにも入っていない。

—コヤヲ　デル

ＯＫ。小屋の前。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。岩壁の前。南に小屋が見える。

—ニシヘ　ユク

ＯＫ。X印のついた岩壁の前。

—イワカベヲ　クズス

ＯＫ。トムがハンマーで岩壁をくずすと、大きな穴が開いた。

—アナニ　ハイル

ＯＫ。穴の内側。北の方向に道がのびている。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。南の方から光が差しこんでいるが、北の方はまっ暗やみだ。

—キタヘ　ユク

暗くて危険です。

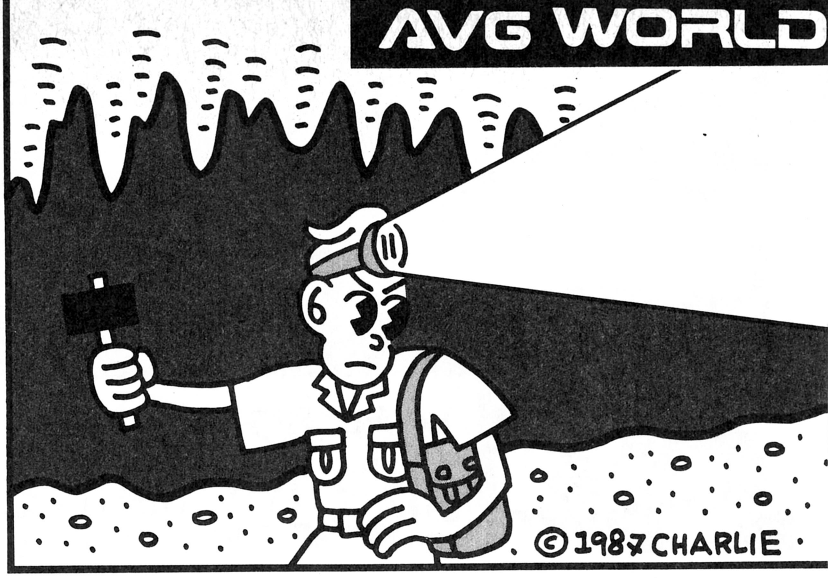
—ヘッドランプヲ　ツケル

ＯＫ。まわりが見えるようになった。道は北と南にのびている。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。洞窟はここで行き止まりになっている。地面に大きな穴が開いている。

—○○○　○○○←②



ＯＫ。突き出た岩に結ばれたロープが、穴の下の方へ垂れている。
—○○○○　○○○←③
手にハンマーとヘッドランプを持っているので、できません。
—○○○○　○○○○○　○○○←④
ＯＫ。
—○○○○　○○○○○○○　○○○←⑤
ＯＫ。まわりが暗くなった。
—ロープヲ　オリル
暗いので危険です。

●やはりヘッドランプが必要なんだ。しかし両手が空いていなければロープを降りることはできない。とくれば、あれっきゃない。

—ヘッドランプヲ　ダス
ＯＫ。
—○○○○　○○○○○○○　○○○←⑥
ＯＫ。まわりが見えるようになった。
—ロープヲ　オリル
ＯＫ。トムは岩の中のロープをつたって降りてゆく。だいぶ降りたとき、「ズズッ」という変な音がしたかと思うと、ロープのよわくなっていた部分が切れた。一瞬、トムの体は宙に浮いた。やばい。しかし少し落下しただけで、すぐに地面に着いた。かなり強く尻もちをついたものの、怪我はしなかった。本当にラッキーだった。そこは岩壁が部分的に突出して台座を形成していた。切れたロープもトムも、そこに落ちたのだった。
—シタヲ　ノゾク
ＯＫ。そこから５ｍぐらい下に道が南北にのびている。ここから下には小さな岩がいくつか突き出ている。
—イワヲ　オリル
ＯＫ。トムは南北にのびる道にいる。
—ミナミヘ　ユク
ＯＫ。トムは扉の前にいる。
—トビラヲ　アケル
鍵がかかっています。
—カギヲ　アケル
鍵を持っていません。
—キタヘ　ユク
ＯＫ。トムは南北にのびる道にいる。
—キタヘ　ユク
ＯＫ。Ｔ字路にやってきた。
とそのとき、足のふくらはぎのあたりに痛みを感じた。
—アシヲ　ミル
ＯＫ。大きい毒ミミズが足にへばりついて、血を吸っている。
「父がいってたやつだ。毒はいっぺんにはきかないけれど、しばらくすると熱が出てきて、それでもほっておくと命取りになるという。早いところ毒消し草を探さなくちゃ」
—ドクミミズヲ　トル
ＯＫ。右手で毒ミミズをつかむと、手に吹いついてしまった。
—ドクミミズヲ　ハナス
手にくっついていて、離れない。
—○○　○○←⑦
ＯＫ。毒ミミズは地面に落ちた。
—ヒガシヘ　ユク
東へ行こうとしたが、さっきの毒ミミズがトムのブーツに飛びついて、足のほうに這い登りはじめた。
—トビハネル
ＯＫ。毒ミミズは地面に落ちた。
—ドクミミズヲ　フンヅケル
ＯＫ。毒ミミズをやっつけた。
—ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。ここは小さな部屋のようになっている。すみに箱があるが、10数匹の毒ミミズが張りついて動きまわっている。そばに小さい穴があり、そこから毒ミミズが出たり入ったりしている。
—ハコヲ　アケル
毒ミミズがいるので開けられない。毒ミミズがトムのほうへやってくる。
—ドクミミズヲ　フンヅケル
ＯＫ。毒ミミズをやっつけた。しかしつぎの毒ミミズがトムのほうへやってくる。
—ドクミミズヲ　フンヅケル
ＯＫ。毒ミミズをやっつけた。しかし穴から新しいミミズが出てくるので、数は減らない。つぎの毒ミミズがトムのほうへやってくる。

●いくら殺しても減りゃしない。どうすればいいのだろうか……。

—ニシヘ　ユク
ＯＫ。Ｔ字路へやってきた。
—ニシヘ　ユク
ＯＫ。突き当たりにやってきた。岩がくずれ落ちている。
—○○○　○○←⑧
ＯＫ。
—ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。Ｔ字路へやってきた。
—ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。岩の部屋にやってきた。穴から毒ミミズが出てくる。
—○○○　○○○　○○○←⑨
ＯＫ。毒ミミズは出てこなくなった。
—ドクミミズヲ　フンヅケル
ＯＫ。毒ミミズをやっつけた。１匹減った。

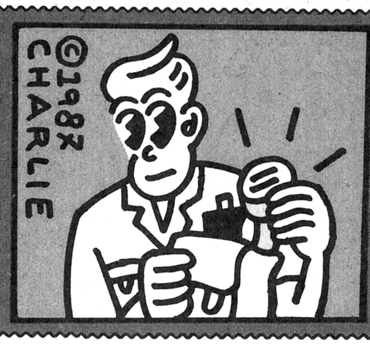
●これを毒ミミズの数だけくりかえすのだ。

—ドクミミズヲ　フンヅケル
ＯＫ。毒ミミズを全部やっつけた。
—ハコヲ　アケル
ＯＫ。中に鍵と剣が入っている。
—カギヲ　トル
ＯＫ。鍵を右手に持った。
—ケンヲ　トル
ＯＫ。剣を左手に持った。
トムは扉のあった所へと向かった。扉の向こうには、なにが待ちかまえているのだろうか。

次号へ続く

今回の正解

1．カタニ　バッグヲ　カケル
2．アナヲ（orシタヲ）　ノゾク
3．ロープヲ　オリル
4．バッグニ　ハンマーヲ　シマウ
5．バッグニ　ヘッドランプヲ　シマウ
6．アタマニ　ヘッドランプヲ　ツケル
7．テヲ　フル
8．イワヲ　トル
9．宿題



解決編　誌上体験アドベンチャー《4月号》
日本AVGトーナメント
—前編—

ショート問題1で、主人公のベルリナーが助けを求めたメモを空ビンに入れて、それをどうするかというのが問題だったね。

まず、何故ビンを航海中に投げたときは見つかったのかを考えてみよう。船は東から西へと進んで、麻薬組織の隠れ家のある小屋にたどり着いたわけだけど、また、潮も東から西へと流れていた。ということは、航海中に海に投げると、潮流に乗って島にたどり着いてしまうというわけ。だから、島にたどり着いてから、目を盗んで海に投げれば、さらに西に流れていつか浜にたどり着くというわけ。そこでコマンドの答えはというと、

—ポケットニ　ビンヲ　カクスor**イレル**

でした。分かってもらえたかな。正解率は80%と、まあまあのできでした。正解者の中から抽選の結果、京都府綾部市の荒木秀典くん、広島県広島市の阿部泰彦くん、岐阜県岐阜市の山形進くん、他2名にコンプティークのオリジナルTシャツが当りました。多数の応募どうもありがとう。これからもたくさんの応募を待ってます。

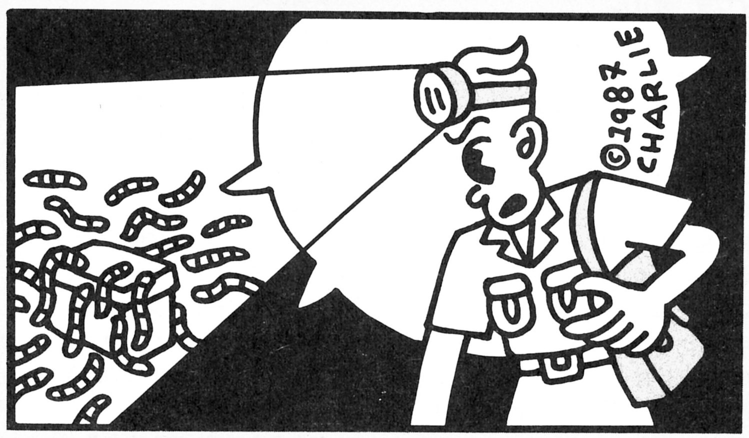


宿題と応募方法

今回の宿題は1つ。応募者の中から正解者には、抽選で5名の人にコンプティークのオリジナルシャツをプレゼントするからね。なお、5月号の解決編は7月号で、今号の解決編は8月号で発表します。

宿題

箱に張りついて動きまわる毒ミミズ。さて、キミはいかにして、つぎからつぎと出てくる毒ミミズをやっつけることができるのか？　ということで、ブラインドコマンド⑨を答えてくれ。



Concept & Script:KROUDO MATSUGAE　　Visual Work:BLACK POINT

聖(セント)エルザクルセイダーズ
St.ELZA CRUSADERS

ACT3
First(ファースト) Contact(コンタクト) II



今まさにレオポルド教授の毒牙にかからんとしていた美保の前に現われた謎の声。敵なのか、味方なのか？　風雲急を告げる『聖エルザ・クルセイダーズ』ACT3のスタート！

OTOSHI MAE

ビビってんのかって？ ふん、ジョーダンじゃねえぜっ!!

「こ、これは――」

アタイと姫はほとんどいっしょに声をあげた。

東京もはずれのはずれ、高尾山の裏側の山中まで、滝沢礼子の家をたずねてやってきたアタイたち。その目の前、アタイのさしだしたハンディライトの光の中に浮かびあがった、滝沢の家ってやつは……。

「なんだ、ひでえあばら屋だぜェ。滝沢はこんなとこに住んでんのかよ？」

「変ね――人の気配もまったくないわ」

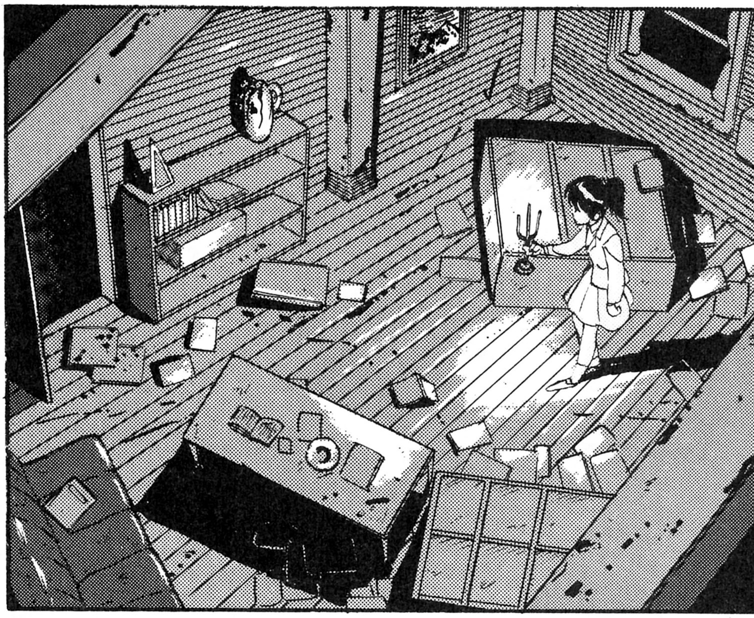
姫は、ちょうつがいがはずれてななめに傾いている重たげな玄関扉に、ツカツカと歩みよっていった。

屋敷は古びているが、かなり大きく立派なものであり、邸宅というよりは別荘のようにも見える。姫の歩いていく敷石のあたりでさえ、足首を隠すくらいに草が生えており、もとはきれいな芝生や花壇だったはずのところは、立ち枯れた背の高い雑草が春先の雪に倒されたらしく、鋭い折れ口を針のように突き立てている。

「オトシマエ、ちょっとライトを」

「こんな、うすっ気味悪いとこを調べるつもりかよ。このクモの巣の張りぐあいからみて、人が住まなくなって少くとも5年はたってるぜ……」

姫はアタイがそう言うのもかまわず、ライトをかざして高い吹き抜けになった玄関ホールに踏みこんだ。



「そのようね。見て、壁のカレンダーは7年前のものよ。でも、滝沢さんが学校や私たちに知らせた住所は、まちがいなくここ。実際はここから通ってたのじゃないでしょうけど、どこかに廃屋と彼女の関係を示すものがあるかもしれないわ。最終バスまでは、まだたっぷり時間があるから……」

そう言いながら、姫は応接間の暖炉の上から燭台をとり、火をつけてアタイの手におしつけた。アタイはしぶしぶそれをかざして二階へ上がった。

寝室が4つと書斎。ベッドの上に衣服が散乱しているのは、あとから盗みに入った者の仕ワザだとしても、屋敷の住人が準備して引っ越したのでないことは明らかだ。ドス黒くひからびた生け花、読みかけの書物――どういう理由でか、この屋敷の日常生活は、ある日突然断ち切られてしまったのだ。

2時間ほどして、階上はほぼ調べ終えた。奇妙なことに、ここの持ち主の名前の入ったものや写真のたぐいは、ひとつも発見されなかった。

「ちょっと来て、オトシマエ」

声は地下室からした。なんと、まばゆい光が階段室までもれている。

前号までのあらすじ

春の新学期を迎え、男女共学となったばかりの私立の名門校・聖エルザ学園。高等部に入学した織倉美保（ミホ）は、同級生・滝沢礼子の失踪事件を目撃したことで、謎の少女、白雪和子（姫）、乙島恵利（オトシマエ）、小栗まなみ（チクリン）の3人と出会う。彼女たちはミホと同じ五角形のペンダントを持ち、それらは前学園長であった姫の祖父が彼女らの母親の在学中にあたえたものであり、聖エルザ学園にせまる「敵」の魔手と戦うことを運命づける印であったのだ。

5つめのペンダントを持つ滝沢礼子の所在を推理できないまま、姫とオトシマエは東京郊外の滝沢の自宅へとむかう。

一方、学園に残ったミホとチクリンは、滝沢の消えた部屋を美術部室と推理し、寮をぬけだしてカギを求めて美術教授の教官室へ忍びこむ。が、ミホたちは教授につかまってしまい、山中に入った姫たちの前にも、意外なものが……。



織倉美保（おりくらみほ）



白雪和子（しらゆきかずこ）



小栗まなみ（おぐり）



乙島恵利（おとしまえり）

MIHO 1

教授の毒牙がいまにも……が、そこに聞こえてきた声は？

「き、君は何者だ。教官室に無断で忍びこむとは、なんたる無礼……」

やっぱりどこかで聞いた声……。

「無礼なのはそっちだろ！」

ドスッとにぶい音がしたと思うと、うーんとうなる声とともに、わたしの背中に人の体が落ちかかってきた。しゃがみこんでいたわたしは、たまらずその下じきになって倒れた。そのはずみで顔をおおっていた手がはずれ、隠し通路につながる本棚の扉のすきまにとびこんでいく人物のうしろ姿が、チラッとだけど見えた。

しかし、扉はあっという間に閉じてしまい、部屋はたちまち静まりかえった。わたしは、のしかかっている重い体の下から、やっとの思いではい出した。やっぱりそれはレオポルド教授だった。どうやら気絶しているらしい。

「うーん、イタタタ——」

チクリンが目をさましたみたい。

「ここ、どこ？ あれ、ミホちゃん」

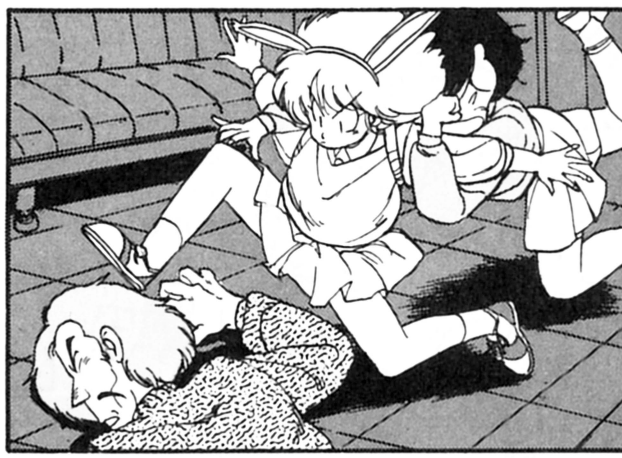
「レオポルド教授の教官室よ。美術部のカギを手に入れるって忍びこんだの」

「そ、そーか。ホレ？ そこに寝てんの、スケベ教授じゃない」

「ええ。あなたは、彼の上にすわろうとしてはねとばされちゃったのよ」

「じゃ、このたんコブはそのせいで、イタタ……。くそっ、か弱い乙女になんてことスンのよっ！」

チクリンが教授をけっとばそうとするのを、すんでのところで止めた。



「目をさましたらたいへんでしょ。それより、はやくカギを……」

「オオ、そうよ、そうよ。ちょっと待ってネ♡」

チクリンは、部屋の端にころがっていたリュックみたいな袋のところにとんでって、中をゴソゴソかきまわしている。

「さすが先輩ですね。ノコギリかハンマーでも用意してきたんですか？」

「まさかぁ。これはイザというときのための大切なそなえ。ホラッ」

チクリンがわたしにほうったのは、ナント、大きなドーナッツ。

「あれェ、ミホちゃん、ドーナッツきらい？ よかったらオセンベもあるよ。シュークリームとケーキはヒサンにもつぶれちゃったけど……」



あ——わたしは目の前が一瞬まっ暗になった。

「そ、そんなのん気にしている場合じゃ……」

「まァ、ミホちゃんまでオトシマエみたいにバカにすンのねっ！ けど、人間、おなかがすいちゃうとまっ先に役に立たなくなンのは、思考力なのよ」

「あんまり聞かない説ですけど……」

「で、でも、あたしの場合はずぇったいにそーなんだから、しょーがないでしょっ。いい？ よーく見てらっしゃい、あたしが証明してやるから！」

チクリンは外人教師用のひときわ大きな椅子にドッカと腰をすえた。そして胸にかかえた袋から、両手で食べ物を口にほうりこみながら、謎のダイヤルつきのひき出しをグッとにらみつけた。手とアゴの動きがどんどん速くなり、それにつれてほほが紅潮し、目もランランと輝いてきた。

「わあったぁっ!!」

「なんだ、電気がきてたのか？」

「いいえ、自家発電装置よ。しかも、この部屋以外の配線はみんな切ってあるの。それに、これ」

「足跡……男ものだな。かなりの数だ」

「廊下や玄関にはなかった、いえ、消してあったにちがいないわ」

「フム、どういうことだろう？」

そのときだ、姫がハッと低い天井を見上げた。足音……話し声もする！

姫があわてて電灯を消した。アタイたちは、すばやく階段を駆けのぼった。

おし殺した話し声が、もう玄関ホールの中に入りこんでいる。アタイと姫はとっさに手近なドアにとびこんだ。

足音が近づき、さっきの地下室のほうへおりていく。1人、2人……。5人めの足音が、アタイたちがひそんでいるドアのまん前でピタリと止まった。

「おい、ちょっと待て——」

太い男の声。さすがのアタイも、心臓を手でおさえた！

クルセイダーズ プロフィール②



小栗（おぐり）まなみ（チクリン）
誕生日：12月8日（射手座）
血液型：B型
サイズ：身長143cm、体重36kg
B―（イーだ！）、W―56♡、
H―（べーだ！）
趣　味：オシャベリ、食べあるき
生いたち：長崎県生まれ。料亭のひとり娘で、店の者にかくれてツマミ食いをするのが得意だった。

CHICKLIN 「なによ、こんなダイ チクリンの"オカシ

あたしは、叫んだとたんに口からケーキやおセンベの粉がいきおいよくとび出したのもかまわず、ミホちゃんの手からレポートをひったくった。

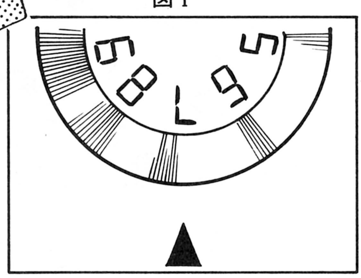
「フムフム、ここがあ̇あ̇なると、こっちがこ̇う̇なって……」

あたしはパッと机の上にとびのって腹ばいになり、ダイヤルを逆さにのぞきこんだ。ミホちゃんは、感心してるというより、なかば、いや、ほとんどアキレかえってあたしのすることをポカンと見ている。

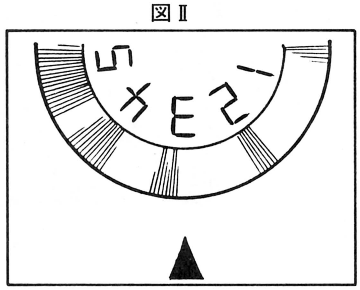
「あのう、なにかお手つだいしましょうか？」

そ、それがヨケーだっつーのっ！たくもう、あたしのコトなんか頭っから信用してないんだからァ。いーい、よっく見てなさいよ。天才チクリンが大好物のオカシを腹いっぱいつめこんだら、どんだけスルドいヒラメキを見せるか――。

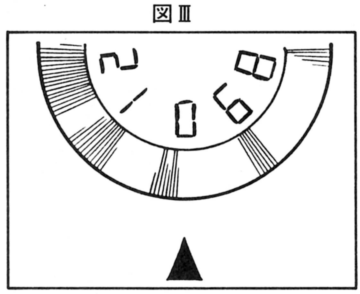
図Ⅰ



図Ⅱ



図Ⅲ



「あのう……」

「ちょっと、なんかモンクあんのっ。あんたはしばらく黙ってらっしゃい！」

「いえ、チクリンの邪魔しちゃいけないとは思うんですけどォ……」

「じゅーぶん邪魔しちゃってるじゃないのっ」

「でも、あの……レオポルド教授がいまにも目をさましそうなんです……」

「ンなら、そこに立ってるガンジョーなイーゼルで、朝まで起きんないくらいブンなぐっときなさいよっ！」

「でも、わたし、そんな……」

えーい、じれったい。そんなことでこれからの戦闘にたえていけると思ってんのっ……っても、あたしだって「セントー」ってどんなモンか知らないけどサ。とりあえず、思いキシやるしかないのヨッ！

あたしは、机からとびおりてイーゼルをひっつかむと、スケベ教授の頭の上に大きくそれをふりかざした。教授がウス目をあけ、それが次の瞬間、キョーフに大きく見開かれた。

「レオちゃんに、なにをするんだっ！」

教授は叫びをあげたが、抵抗もそこまでだった。彼はふたたび白眼をむきだして床にのびてしまった。

「なーにが『レオちゃん』だ。ン？『レオちゃん』……『レオ』、レオ、LEO……そうかっ!!」

「教授、まさか死んじゃったんじゃ……」

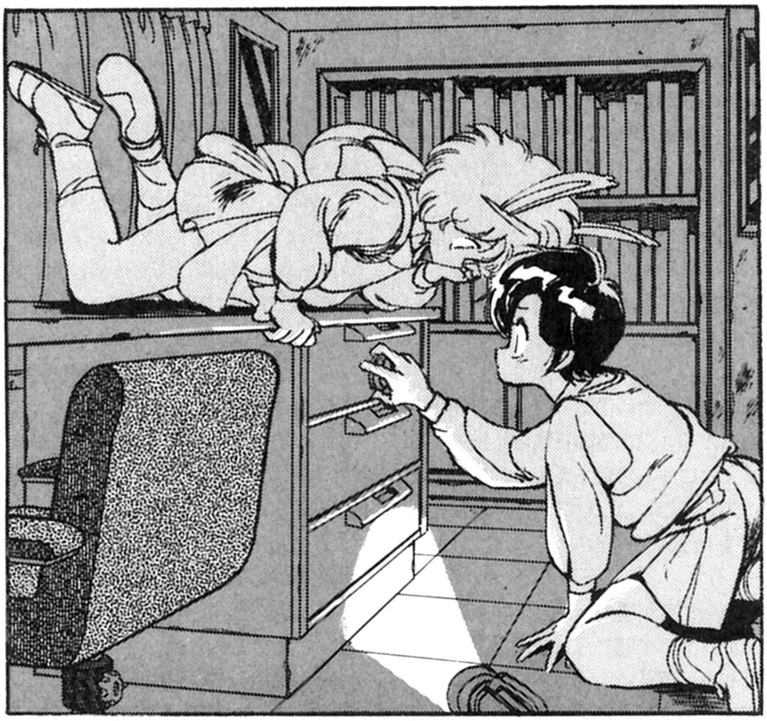
「オトシマエが力いっぱいなぐったンでもなけりゃ、そうカンタンに大の男がおっちんじゃうワケないわ。それよか、ミホちゃん、そのヘンテコなひき出しの開け方がわかったのヨっ!」

「ホ、ホントですかぁ!」

「ええ、ひらめけば、ナンてことなかったのよ。レオよ、レオに合わせればいいの。L、E、0にネ♡」

「でも、ダイヤルのどこにもアルファ

ヤルっ。見て、見て、パワー!!」



ベットはないですよ……」
「ほら、レポートにあったでしょ、『だまし絵が大好き』だって。これはだまし絵、いえ、だまし文字なのよっ」
「『だまし文字』?」
「そう、よーく見て。数字を合わせる矢印が下についてるでしょ。数字を合わせると思うから文字が逆さまに見えちゃうけど、まず7を矢印に合わせて、アルファベットのつもりで見てごらん」
ミホちゃんは、こわごわした手つきでダイヤルをまわした。
「あっ、『L』だわっ!」(図Ⅰ参照)
「でしょ♡　じゃ、こんどは右に約3分の1回転させて……」
「右まわり……『E』……『3』が『E』に見える!　ということは、ここから左に3分の2回転させれば……」(図Ⅱ参照)
「とーぜん、『0』があるワケ」(図Ⅲ参照)
机の奥で、カチッと小さな音がして、バネ仕掛けのひき出しがいきおいよくとび出してきた。
「やったネ♡　ミホちゃん!」
あたしたちは喜びのあまり、机のまわりを2、3周スキップしてしまった。
「見たか、あたしのオカシ・パワーっ!　ついでに、残ってるシュークリームも食べさせてくれる?　モノを考えると、たちまちおなかがすいちゃうのよ」
「でも、滝沢さんをはやく助けないと」
「そ、そうだった。シュークリームはあとの楽しみにとっとこうっと♡」
「アレ、カギがないですよ!」
「ンな、バカな。せっかく開けたのに」
「じゃ、さっきの男が……」
「な、なによ、その男って?」
「あ、チクリンは気絶してたんですよね。実は、隠し扉から入ってきて、わたしを救ってくれた……いえ、そうじゃなかったのかもしれないけど、教授をなぐり倒していった男がいたんです」
「そいつよっ。その男が美術部のカギを盗んでったにちがいないワッ!」
あたしは大事なリュックをひっつかむと、本棚の隠し扉にとびこんだ。ミホちゃん、グズグズしてっと、置いてくヨッ!!

クルセイダーズ プロフィール③



乙島恵利(オトシマエ)
誕生日：4月19日(牡羊座)
血液型：AB型
サイズ：身長174cm、体重57kg
B—87、W—63、H—91
趣　味：空手、編みもの(信じろ!)
生いたち：東京は下町の生まれ。六代つづいた佃煮屋の娘。小学生のときから空手道場に通い、中2ですでに女子空手の日本チャンピオンとなる。

HIME 荒れ果てた屋敷、うろつきまわる とにかく脱出よ、オトシマエ！

「はっ、なんでしょうか?」
先に地下室におりかけていた男が、呼びかけに応えて立ちどまった。
「後発隊もまもなく到着するだろう。そのまえに、屋敷のまわりと石段の下に歩哨を立てておけ」
命令をくだした男はそのまま階段をおりていき、かわりに複数の足音が玄関のほうへもどっていった。
——フーッ。
暗闇の中に深いため息がもれた。さすがのオトシマエも、心臓のちぢむ思いがしたのだろう。
「おどかしやがるぜ、ったく。カギ穴から見えたとこじゃ、黒い皮のツナギなんか着て、暴走族みたいに見せかけてるが、何者なんだろう?」
オトシマエがおし殺した声で言った。
「まっすぐ地下室へおりていったところをみると、あの場所と発電機を使ってた連中とみてまちがいはないわね」
「滝沢とどういう関係が……」
オトシマエが言いかけたとき、遠くからバイクの爆音らしきものが聞こえてきた。石段以外にも車用の登り道がついているのだろう。数台が屋敷の前庭にまわりこんで停車した。
5、6人の足音が、私とオトシマエのひそんでいるドアの前を通りすぎていった。それまで勝手に話していたらしい地下室の話し声が、それをきっかけにピタリととだえた。
「今夜、緊急に集まってもらったのは、ほかでもない」
さっきの男の太い声が響いた。
「——実は、聖エルザに入学している滝沢の娘が姿を消した」
一同がざわつく気配が伝わってきた。
「もう、例のものを手に入れたのでしょうか?」
「わからん。が、白雪のほうの動きもはっきりせん。わしのニランでいるところでは、どうやら孫娘と、そら、あの長身の女がアレを握っている」
「しかし、それでは数が……」
「新入生の中に混じっている可能性もあるだろう。白雪の孫娘らと接触するまえにこちらで押さえられれば、それにこしたことはない。だが、なんとしても滝沢に先行されるのはまずい……」
フッと声が遠のいた。半開きになっていたドアが閉じられたのだ。
「ゲッ！ 聞いたかよ、あいつらの言ってンのは、姫とアタイのこったぜ」
「ええ。でも、まだ救いはあるわ」
オトシマエと私は、聖エルザの中等部以来の仲だ。私たちのことはかぎつけられていても、なんら不思議はない。あの男たちが、チクリンとミホを知らないらしいことだけでも、助かったと思わなくては……。
「で、滝沢の手に渡ってマズいもんって、なんのことかな? 姫とアタイが握ってるってこたァ……」
「そう。きっと五角形のペンダント」
「滝沢がこれをねらってるんだって? いったい、どうして……」
私たちは、地下室からかすかにもれてくる会話の断片に耳をそばだてた。
しかし、具体的なことばはほとんど聞き分けられない。話の調子からようやく判断できたことは、男たちは滝沢礼子の動きを監視するだけの消極策をやめ、滝沢の捜索にあたる者と、より積極的な作戦に出る者を選びだしたらしいことだった。
それともうひとつ、見張りが交替するために地下室のドアが開いた、その一瞬に聞こえたことば——「森崎には、すぐに指示しておけ」
『森崎』——それは教頭の名だった。
しかし、それ以外に、はかばかしい手がかりは得られなかった。いたずらに時間だけが過ぎていった。
「ン? どうした、姫」
私はちょっと笑ってしまったらしい。
「考えごとをしてたの。滝沢礼子のことよ。そしたら、彼女の消えた部屋がわかったのよ。鏡のトリック……」
「メンドーな解説はぬきにしてくれ」
「美術部室よ。あそこはほとんど人の出入りはないはず——」
「てことは、まだ……。よし、そうと決まれば、これからのりこもうぜ。なーに、見張りのひとりやふたり……」
オトシマエが、スクッと立ちあがった。が、それとほぼ同時に、地下室のドアが開き、いくつもの足音が入り乱



影、影、影。謎は深まりゆくばかり。

れてあがってきた。
「いいか、今夜こそかならず見つけだすんだ。あれさえあれば、ペンダントなど二の次だ!」
例の男の声とともに、二階へ駆けあがっていく足音が響いた。
(ペンダントよりも大切なもの?——それがこの屋敷に?)
「応接間やサンルームだけとはかぎらんぞ。食堂やバスルームもだ!」
物かげに身を隠すひまさえなかった。いきなり私たちの目の前のドアが開き、強い光が浴びせられた。
「グッ……」
戸口に立った男は、驚きの目を見はったまま、声もたてずに体を折った。オトシマエのはなったとっさの正拳が、みごとに腹にきまったのだ。
が、男のライトが床に落ち、派手な音をたててガラスがくだけ散った。
「どうした?——うわっ!」
顔を出した別の男に、オトシマエは全身で体当たりしていった。男の体は地下室の階段をころげ落ちていった。
「行くぞ、姫!」
そのかけ声と同時に、私たちは廊下を玄関ホールにむかって駆けだした。応接間のドアから出かかっていた男は、走りぬけざまにオトシマエが蹴りつけたドアに片手をはさまれ、火のつくような悲鳴をあげた。

玄関ホールを出たところで、見張りのひとりとハチあわせした。不意うちでなかった分、それと、相手がおそらく見張りのスペシャリスト——つまりそのパワーと体技をかわれてその役目についていた男だった分、オトシマエも手こずった。男のくり出す左右のまわし蹴りを、ひょいひょいと体をちぢめてみごとにかわすものの、こちらもなかなかふところに飛びこめない。
石段の下と屋敷の横手にいた見張りが、格闘の音を聞きつけて、番犬のようなすばやさでかけつけてきた。その男たちの持つ、強烈な光をはなつ小ぶりのサーチライトが、オトシマエとその相手を照らしだした。
次の瞬間、たちまち相手との間あいを見てとったオトシマエが、ダッと地面を蹴った。まぶしいライトの中に、すらりと伸びた2本の足が、スカートがひるがえるのもかまわず、矢のように飛んだ。
「ギャッ!」
相手は、その巨体とはおよそかけ離れた猫のような悲鳴をあげて倒れた。
私はオトシマエに駆けよって背中を合わせた。屋敷の中にいた者たちが、バラバラととび出してきて、私たちを円陣にとり囲む。
「おまえたちは——白雪の孫娘と乙島とかいう女だなっ!」
四方八方から浴びせられる光で、私たちはほとんど相手を見分けられない。
とたんに、ジリジリと包囲の輪がちぢまりだした。これでは、オトシマエも手の出しようがない。
「ちょっと目をつぶってて!」
私は小声でささやくと、火口(ほくち)を切った小さな筒を頭上に投げあげた。パーンとかわいた破裂音がして、あたりが真昼のように明るくなった。
突然の閃光で、包囲陣にザワッと動揺が広がった。
オトシマエと私は、そのすきをついてパッとふた手に別れた。
「ゲッ!」「グエッ!」「グウッ!」
たちまち2、3人がころがる。
——ブロロロ、ブロロロォ! バイクのいななきが杉木立ちをふるわす。
男をひとりはねとばして、黒い塊が円陣の中央へ突っこむ。

「私のうしろに乗って!!」

オトシマエは、一瞬キョトンとした目でバイクにまたがった私を見た。が、次の瞬間にはもう、石段を駆けおりるバイクの後部シートにとんでいた。



CAMERA EYE いきかう無数のライトのなか、一台のバイクが疾走する

カメラは上空から深夜の甲州街道にむかってズーム・インしていく。

大河のきらめきのように見える光の点の集合が、やがてそのひとつひとつを見分けられるほどになってくる。カメラはさらに接近し、流れをたくみにぬって泳ぐひとつの光点をとらえる。

バイクのヘッドライトだ。



乗り手は学校の制服姿の少女ふたり。髪とスカートが激しくはためく。

「姫がバイクを運転できるなんて、ちっとも知らなかったぜ。いつのまに免許とったんだ?」

「パソコン同好会で作ったシミュレーション・システムをやっただけよ」

「ホントかよ！　それで、あの追っ手どもをぶっちぎっちまったのか？　姫って、まったく信じがたい……おっと、こんどは白バイだぜ！　まっすぐアタイたちを追ってきやがる」

「どうしてかしら?」

「ったく、これだから世間知らずのお嬢様はコワイぜ。ヘルメットかぶってないうえに、スピード違反。おまけに制服の女のコが真夜中にふたり乗りとくりゃ、見のがしてくれってほうがムチャだ。どーする?」

「それはこまるわ。しっかりつかまっててね、オトシマエ」

そう言うと、運転席の少女はグッとエンジンをふかす。やがて前方に一台のフォルクスワーゲンが見えてくる。数十メートル先は、環状６号線と交差する陸橋だ。

「グッド・タイミングよっ!」

さらにアクセルを全開する、と、バイクの前輪がふわりと浮きあがり、ワーゲンにむかって突進していった。

「キャーッ!」

後部シートの少女の目が恐怖に大きく見ひらかれる。バイクはそのままワーゲンに乗りあげ、その高さとスピードを利用して空中へ飛躍した。左端の車線、ガードレールを、あっというまに飛びこえる。少女の絶叫が、闇の中に長く細い弧を描く。

バイクは高架をとびだし、下を走る環状６号線を走る大型トレーラーのジュラルミン製のルーフでワンバウンドし、路面に着地したと思うと、そのままいずこともなく走り去っていく。

——フェイド・アウト。

「だ、だれっ！」

チクリンがうわずった声で叫んだ。

男はそれには答えず、床にとびおりると、わたしたちの逃げ道をふさぐようにドアの前に立った。

「あんまり大声を出さないほうがいいと思うけどなァ」

「あ、あんた、池のそばでミホちゃんにイヤラシイことしよーとした、フォーカス男！　こんどは滝沢さんにまで手を出そうってのネ！」

「そりゃ、誤解だよ。さっきだって、ぼくが行かなきゃどうなってたか……」

そ、その声はやっぱり——！

「じゃ、あんたが教授を？　ってことは、やっぱり滝沢さんも……」

チクリンはそう言うなり、カッターを手にして男に突進していった。男はすんでのところで身をかわすと、チクリンの手をおさえてカッターをはたき落とした。カッターは宙をとんで滝沢礼子のすぐそばにつき立った。

「あぶないなあ。まあ、落ちついてぼくの話を聞いてくれよ。滝沢礼子がきみたちに見せた五角形のペンダントね、

あれはぼくのものなんだ」

「な、なんですって！」

MIHO 2

ここは美術部室。やっとたどりついたのはいいんだけど……

管理棟の地下通路をぬけ、チクリンとわたしはふたたび深夜の校舎の外に出た。チクリンも、こんどはサッサと進んでいくわけにはいかない。レオポルド教授をなぐり倒した犯人が、どこでわたしたちを待ちぶせしているともかぎらないのだ。まっすぐサークル棟へむかうのをさけ、わざわざぐるりとまわり道をとって中庭へ出た。

太いポプラの木のうしろに身をひそめ、サークル棟をうかがう。美術部室の窓には、厚いカーテンが引かれているようだが、灯りがともっているようすはまったくない。チクリンがリュックの中から大きめのボールペンみたいなものをとりだして、わたしの手に握らせた。

「スイッチを入れて、相手の皮膚におしつけると、瞬間的に高圧電流が流れるのよ。いざというときにネ」

チクリンに指示されて、わたしは体育館わきのほうの入口にむかった。滝沢礼子の姿を目撃したときに入ったところだ。チクリンはわたしから離れ、中庭側の入口へ近づいていった。待ちぶせをくわないように、二方向から潜入する作戦なのだ。ひとりになるのはコワイけど、このほうがなにかあった場合に対処しやすい。とっさにそう判断できるところは、さすがチクリンは落ちついている。

通路のつきあたりに非常用の消火栓のありかを示す赤ランプがついているだけで、建物の中はまっ暗闇だ。手さぐりではい進み、どうやら通路の交差する場所までたどりついた。昨日、いえ、正確にはもうおとといだけど、わたしがガラスにぶつかって倒れたのが、ちょうどここだ。

中庭側の入口にむかって、さっきのボールペンみたいな武器をかかげ、スイッチを2度おした。ペンの先の豆ランプが点滅する。それに応えるように、むこうでも小さな光が2度またたいた。

カリカリッと、ドアのノブをまさぐる音が小さく聞こえたかと思うと、バッとドアがいっきに引き開けられ、中に駆けこむ足音が続いた。



一瞬の静寂があって、チクリンの懐中電灯の光が部屋の中をあちらこちらと動くのが見えた。

「ミホちゃん、来て――」

チクリンの声。わたしはおそるおそる美術部室に近づいていった。

「見て」

入口に立ったチクリンが懐中電灯を部屋の奥にむけた。

「礼子さんっ！」

わたしは思わず声をあげてしまった。絵やイーゼルや彫刻などが、造りつけの棚だけでなく、床の上や壁ぎわまでゴタゴタと置かれている。その谷間のようになって、わずかにほこりっぽい床の面が見えているところ。解けかかったリボンが胸から床にたれ、乱れた髪が顔のなかばを隠している。

わたしは、力なく横たわっている滝沢礼子に駆けより、無惨にくいこんでいるさるぐつわを必死にほどいた。

「ううう……」

赤い跡がついた口から弱々しいうめき声はもれたものの、目は開かない。制服はほこりまみれになっているけど、傷や着衣の乱れはない。チクリンがリュックからカッターを出して、滝沢礼子をうしろ手に縛っているロープを切ろうとした。と、そのとき――

「ヤア、きみたちやっぱり来たね」

わたしとチクリンは、ビクッとして頭上を見あげた。わたしは懐中電灯をあわててその声のしたほうにむけた。光の輪の中に、棚の最上段に横たわっていた人物がムックリ姿を現した。うしろの壁にブキミな影が映る。

MIHO 3

意外や意外、ホンモノの5人目は男だった!?

「な、な、なんだってェ!」

チクリンは、はじかれたように身を引き、目をいっぱいに見ひらいて、男の正体をさぐるように、その長身を足先から頭のてっぺんまで、なん度も視線を走らせた。

「どこに証拠があンのよっ。だいいち、あんたは男じゃないの!」

「男がペンダントを持ってちゃおかしいって言うのかい? それとも、ぼくのママが聖エルザでもらったペンダントには、女の子しか産めなくする妙な呪いでもかかってたのか?」

「そりゃ……でも、だからって、あんたが持ち主だっていう証拠にはならないじゃないのサ!」

「うん。だから、これを見てほしい」

男が差しだしたのは、一通の手紙だった。わたしとチクリンは、むさぼるようにそれを読んだ。かなり長文で、女性のきれいな書体でかかれてあった。

要約すると、次のような内容だった。

——私は、あなたを産んでまもなく亡くなった母から、五角形のペンダントをもらい、母の卒業した聖エルザ学園に行って仲間をさがすようにと遺言された。けれども、私が入学したときにはまだ同じペンダントを持つ人はだれもいず、学園長の白雪先生にお会いできただけだった。先生のお話では、ご自分の力が学園におよばなくなったときには、きっと学園が何者かにねらわれるはずだという。先ごろ先生がお亡くなりになったことを知って心を痛めていたが、聖エルザが共学になるらしいという噂を耳にした。自分のかわりに聖エルザに行き、4人の仲間に協力してやってほしい……。

「アメリカに留学している姉からの手紙なんだ。そして、この五角形のペンダントが同封されていたってわけさ」

男がポケットからペンダントをとりだして、わたしたちに見せた。

「ほら、よく見ると、ここに『UNA』って彫ってあるだろ。紹介が遅れたけど、ぼくの名は宇奈月 京平。母は家の跡とり娘だったから、同じ姓だ。これでわかってくれたかな？」

「じゃ、滝沢さんが持ってたのは……」

「これだよ。だから、あんまりはっきり見せなかったんじゃないか?」

「そ、そーいえば……。でも、なんで滝沢さんがこれを?」

「ぼくから盗んだのサ」

「ええっ、礼子さんが! まさか……」

「証拠はいくつかある。まず、この写真。体育の授業中に、彼女が教室に忍びこんでぼくの服やカバンの中をさぐってるところだ。入学式以後、ぼくの机の中に人が手をつけたことが何度もあるらしいんで、隠しカメラをしかけといて撮ったものなんだ」

宇奈月の見せた写真には、はっきりと男ものの学生服を調べている滝沢礼子が写っている。しかも、教室のプレートの表示は『3年C組』。わたしと同級生の滝沢礼子とは何の関係もないはずのクラス。

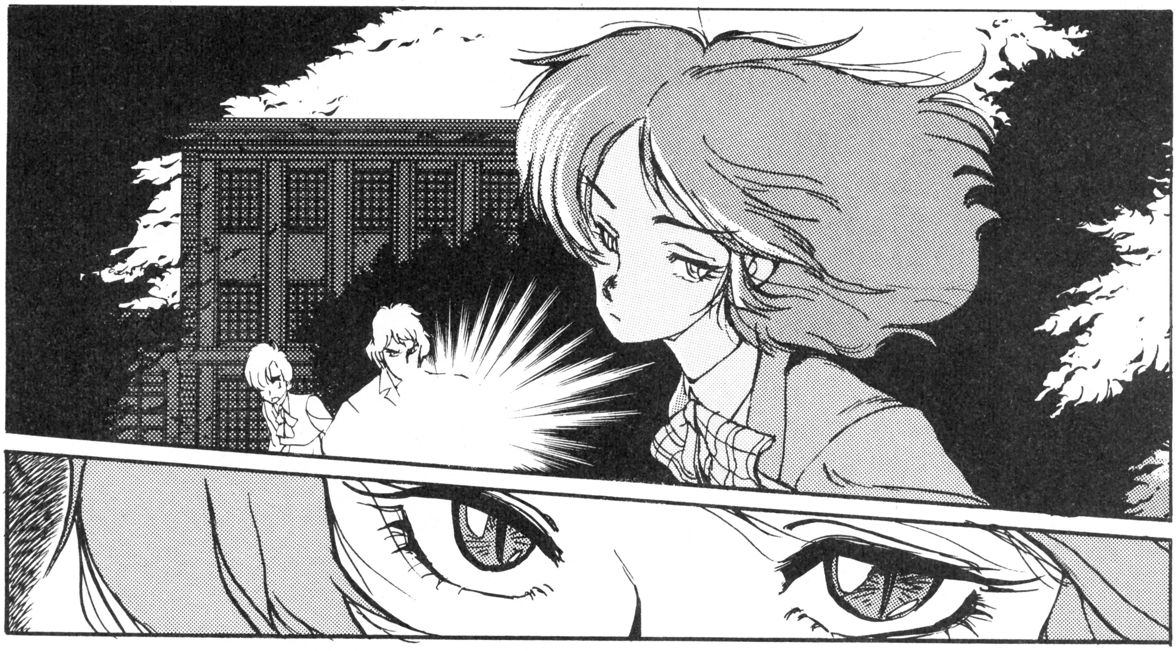
「もちろん、ペンダントは肌身はなさず首にかけてるから、盗まれたのはそのときじゃない。滝沢礼子は、ぼくにラブレターみたいな手紙をくれて、呼びだしたのさ。彼女のネライを知るために、なにくわぬ顔で指定された場所に行ったんだが、用心してたのに、まんまと盗まれてしまった」

「すると、彼女はそれを持ってあたしたちに近づいてきたわけネ……あっ、まって。ということは、滝沢礼子がミホちゃんを呼びだしたのは……」

「その通り。きみ、たしか織倉美保さんだったね。きみのペンダントをねらっていたんだ。ぼくは自分のを盗まれたあと、ずっと滝沢礼子を見張っていて、彼女がサークル棟に忍んでいるところをおさえた。人の近づく気配がしたんで、あわてて彼女が最初に隠れていたこの美術部室に連れこんだんだ」

「それが、彼女の悲鳴を聞きつけたわたしだったんですね!」





「そうらしいね。滝沢は、最初からきみをこの部屋に連れこんでペンダントを奪う計画だったんだ。彼女を縛ってあるロープなんかは、彼女自身があらかじめここに用意しておいたものサ」

「レオポルド教授の教官室からカギを盗んだのも、滝沢なのね!」

「それについては、ついさっき教授の部屋でこんなものを見つけたよ」

宇奈月が広げたのは、教授のスケッチブックだった。いちばん新しいページには、なんと滝沢礼子のヌードが描かれている!

「ど、どういうことですか、これは?」

「カギを盗もうとして見つかったために、こんな目にあったとも考えられるけど、どうかなそれは……」

薄い布地で胸を隠し、ジッとこちらを見つめている滝沢礼子の絵。ラフな線画だけど、いどむような大きな瞳は、とっても生々しい。それに、口元だって、不敵な笑みを浮かべているようにも見える。

(いいえ、これはムリに裸にされたのではないわ。滝沢礼子は、自分からすすんでこういう手段をとって教授を油断させ、例のひき出しのダイヤルの番号を入手したにちがいない。でも、そうまでして彼女が手に入れようとしたペンダントって、どんな秘密が隠されているんだろう? そして、滝沢礼子とは、いったい……)

「わかった。あなたの言うことを信じるワ。でも、いくらペンダントの持ち主かどうかたしかめるためとはいえ、昼間ミホちゃんに乱暴なことしたのは許せないからね。あやまンなさい!」

「ゴメン。きみも、ぼくを信じてくれるね? 仲間に入れてほしいんだ」

「ええ、こちらこそ、宇奈月(うなづき)さん」

「あ、"コックリ"って呼んでよ。親しい友だちはみんなそう呼ぶんだ」

「コックリさん?」

わたしとチクリンは、思わずプッとふきだした。にこやかな表情にもどった彼は、いかにも人がよさそうで、そのニックネームにピッタリ!

そのときだった。握手しようとおたがいに手をのばしかけていたコックリさんとわたしを突きとばし、その間をすばやくすりぬけた影があった。

「キャッ!」

小さな叫び声があがり、懐中電灯が床の上をゴロゴロところがった。

「チクリンっ!」

コックリさんがとっさに懐中電灯をひろいあげた。チクリンが苦しそうな顔をして倒れている。そのそばには、さっきチクリンが持っていたカッターと、すっぱりと切られたロープが散乱している。

「しまった。逃げられたっ!」

チクリンを抱きおこすと、ジャラッと音をたてて、その首からペンダントのさがっていたチェーンが落ちた。

「ペンダントが……」

「チッ」

舌うちの音とともに、コックリさんが、開けはなたれているドアからとびだしていった。チクリンをささえながら、わたしも急いでそのあとを追った。サークル棟を出ると、コックリさんの持つ懐中電灯の光が、はげしくゆれながら正門の方へ遠ざかっていくのが見えた。そして、歩幅と体重のだいぶことなった2つの足音。

が、そのとき、キーッと叫ぶように急ブレーキの音が門の外から聞こえ、正門の大扉の上に、黒い人影が現れた。

同時に、そちらにむかっていた足音がピタリととまった。一点に固定された懐中電灯の光の中に立ちすくんでいるのは、滝沢礼子。

「おまえは、滝沢――」

「えっ、滝沢さん?」

その声は、オトシマエと姫!

「その女をつかまえンのよっ。あたしのペンダントを盗んだの!」

チクリンが叫んだ。オトシマエと姫が大扉からとびおりる。

が、その2人と滝沢礼子は、ハタとにらみあったまま、微動だにしない。コックリさんの懐中電灯の弱い光の中で3つの影は、まるで闇に凍りついてしまったように見えた。

――to be continued

Crusaders Report

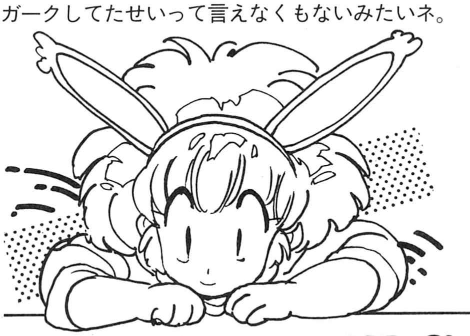
ハ〜イ、ンちゃ、チクリンでーす♡　アイタタ……前回スケベ教授のおかげで気絶させられたと思ったら、こんどは滝沢礼子にペンダントをひきちぎられて、ここんとこフンだりケッたりよ。ったくもー。

それにしても、滝沢礼子って女はトンだくわせ者だったわネ。でも、もうネングのおさめどきよ。姫とオトシマエが駆けつけてくれたし、5人目の仲間（それも、オトコ！）が見つかったんだもん。次回を、乞うご期待！

てことで、今回の推理の大難問は、時間的にはちょっとさかのぼるけど、

滝沢礼子は、どんな方法でコックリさんのペンダントを盗みとったか、だ。

コックリさんのレポート読むと、なにやら盗まれたいちばんの原因は、けっきょく彼自身がいやらしく鼻の下をナガークしてたせいって言えなくもないみたいネ。



宇奈月京平

滝沢礼子が指定してきた場所っていうのは、理科実験室だったんだ。時間は昼休み。特別教室棟は、ふだんでもひと気がたいしてないうえに、午後から理科実験もないらしくて、ガランとしてた。

滝沢は、ぼくの姿を見つけるなり、あの猫みたいな目をトローンとさせてせまってきた。彼女は、ペンダントをねらってることをぼくが知らないとタカをくくってるらしく、ダイタンにも首に腕をからませてきた。

まあ、ぼくも、『もしかしたら彼女もペンダントの持ち主のひとりで、ぼくが仲間かどうかたしかめようとしてるのかもしれないナー』とかチラッと考えたものだから、スナオに彼女を抱きよせるフリをして、胸の谷間にペンダントがないかとのぞきこんだんだ。

そのとたん、ブチッて音がして、ペンダントがひきちぎられてしまった。ペンダントは、窓ぎわの流し台をころがって、水落としの穴に入ってしまった。

ぼくはあわてて滝沢礼子をつきとばし、穴をのぞきこんだ。ペンダントは穴のま下に落ちていた。明るいところをみると、どうやら外から取れそうだったので、彼女にかわまずに教室をとびだしたんだ。校舎をまわりこんで例の流し台の下の排水口のところまで、かかった時間は3分くらいだったと思う。のぞきこむと、なんと、もう水落としの下のペンダントは消えてしまっていたんだ……。

CRUSADERS DIARY

ハーイ、チクリンでーす♡　ということで始まったクルセイダーズ・ダイアリー。みんなのハガキやイラストや、それからそれからTシャツの当選者や解答の募集などを載せちゃうコーナーなのです。採用された人には「聖(セント)エルザ・クルセイダーズ」の親衛隊の隊員のナンバーをあげるよ。

ということで記念すべき第1号のハガキはこれ！

ミホちゃんかあいい。まだ始まったばかりでストーリーは見えないけど、これで毎月楽しみにしているコーナーが増えちゃった。かあいい女の子がいると途端にのめりこむわたし。

P.S. BLACK POINT さんへ、これからも魅力的な彼女たちを描いて下さいませ。(岡山県　ふぁうてぇ・つぇっと君　隊員No.11)

Ⓒんもーっ、いきなりミホちゃんかあいいだなんて、そりゃそうかもしれないけど、あたしも応援してよ。でもこれもBLACK POINT 先生のおかげ。これからもがんばって描いてもらいまーす。



▲静岡県　シー・クラウドくん(No.15)　なんたってわたしが1番かわいい



▲広島県　阿部康彦くん(No.16)　わたしはもっとスタイルいいよーだ！

何もいいません。新シリーズに期待します。さて必殺技ですが……、チクリン—ふくみ針。オトシマエ—延髄ぎり。姫—鋼鉄製タロット。ミホ—小型爆竹　以上ですがどうでしょうか？（埼玉県　堀内勝臣（隊員No.12）

Ⓒオトシマエの延髄ぎりはピッタシ。でもわたしのふくみ針はどうかな？　針じゃなくてポッキーならうれしいわん♡

わたしはチクリンがかわいいと思う。しかし、わたしはロリコンでは

小栗まなみ

ハ〜イ、まいど。聞きこみの天才、チク……なに？　あたしのレポートはほとんど役に立ってないって？　ま、ま、そう言わずに聞いてやってよ。

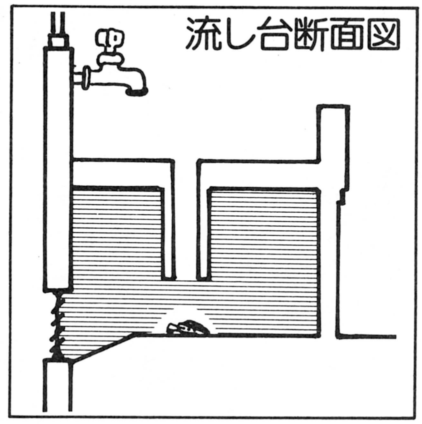
えーと、まず、理科実験室の備品管理をしてる助手のオネーサンに聞いてきたんだけど、当日の午後、コックリさんと滝沢があいびきした（ヤーラシイッ！）実験室の窓ぎわには、いくつかのものが残ってたんですって。

1．グジャグジャにもつれたタコ糸（約3m）
2．まっすぐなビニールパイプ（長さ1m、直径2cm）
3．棒磁石（長さ15cm、重さ70g）
4．水銀の入ったビン（500ml入り）
5．ろうと（実験でよく使うガラスのやつ）

このうち、水銀は、新学期そうそうだったからいっぱいに入っていたはずなのに、3分の1くらいに減ってたんですって。けど、水銀って、あんなにドロドロしてて水みたいだけど、10円玉なんかカルーく浮いちゃうくらいに重いのよ。そんなビンを持ちあげるんだから、滝沢って、見かけのワリにバカカあんのネ。備品棚は授業のたんびにきちんとチェックしてるから、このほかに持ちだされたものはないそーよ。

ちなみに、穴に落ちたのはペンダントの本体だけだから、重さは7g、直径15mm、成分は銅がほとんどなんだって♡

モチ、滝沢もいろいろ試してみたかもしんないけど、この道具を全部使わないと取れなかったとはかぎんないわヨ。



乙島恵利

チクリンのガセネタとはモノがちがうんだからナ。よーく聞けよ。

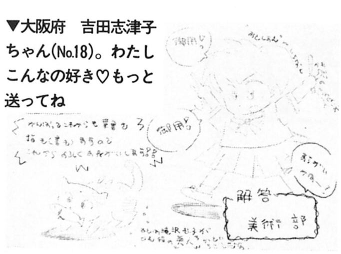
いいか、まず流し台の穴。これは直径が、いいとこ3.5cm、底までが約80cm。その点、窓の下の排水口は大きさは手をつっこめるくらいあるけど、浮遊物ドメの金網が打ちつけてあって、ペンダントだって通らない。

理科実験室のとなりの講義室で雑談してたって3人組がいたから、ちょっとビビらせて話を聞いた。が、なんのこたーない、連中、コックリのファンで、あとをつけてきたらしい。ヤツと滝沢が抱きあうところまではシッカリのぞいてたってことだが、ヤツがいきなり滝沢を突きとばしたんで、見つかったと思って机のかげに隠れたんだそうだ。コックリが教室をとびだしていって、その2分くらいあとに滝沢がゆうゆうと出てったってことだ。滝沢は、実験室に入るときも出るときも、目だつような道具はなにも持ってなかった。

まあ、くさりをはなれたペンダントが穴の中に落ちるとこまでは、滝沢も計算してなかったはずだから、とっさに手近なものを使って取ったとみてまちがいないゾ。



◀？？？（No.17）かわいくて素敵な制服。色がキレイ。こんなの着てみたいな。名なしちゃん、名前を書いて、また送ってね♡



▼大阪府　吉田志津子ちゃん（No.18）。わたしこんなの好き♡もっと送ってね

Tシャツ当選者発表

岡山県　奥村隆一さん
静岡県　中野慈暁さん
大阪府　吉田志津子さん
広島県　灘　誠一さん
千葉県　植草将長さん

ない。（群馬県・山田進　隊員No.12）©ヤッター！　やっぱし見る人が見ればわかるんですね、誰が1番かわいいか。山田クン好き。でもわたしロリコン嫌いじゃないよ。だってわたしって本当にかわいいんだもーん。

解答の募集。ということで、今回の問題は「滝沢礼子はどんな方法でコックリさんのペンダントを盗みとったか」です。理科が好きな人ならわかるはずです。

正解者には、5名に春にピッタリコンプティーク特製Tシャツをお送りしますので、ふるってご解答ください。メ切は6月7日必着です。

また、この「クルセイダーズ・ダイアリー」では、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていくのでよろしくお願いします。できるだけ優先的にTシャツをさしあげますよ。

ハガキの送り先は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14　四谷一丁目ビル6Fコンプティーク編集部「聖（セント）エルザ・クルセイダーズＡＣＴ３ First Contact II」の係まで。それからこれは内緒のお願いなんだけど、答えだけを書いてくる人は、アンケートハガキで送って！　もちろん良かった記事のところに○をつけてね♡

ドクター四谷のシミュレーション研究所 SLG WORLD

OPERATION FIVE
アート・オブ・ウォー



信長もいなければレオパルドも出てこないけど、シンプルななかにも育ちのよさを感じさせるゲームが『the ancient ART of WAR』。でもその手強さはなみじゃないよ。うりゃ、なめたらあかんぜよ！

アメリカから来たリアルタイムSLGとはコイツだ

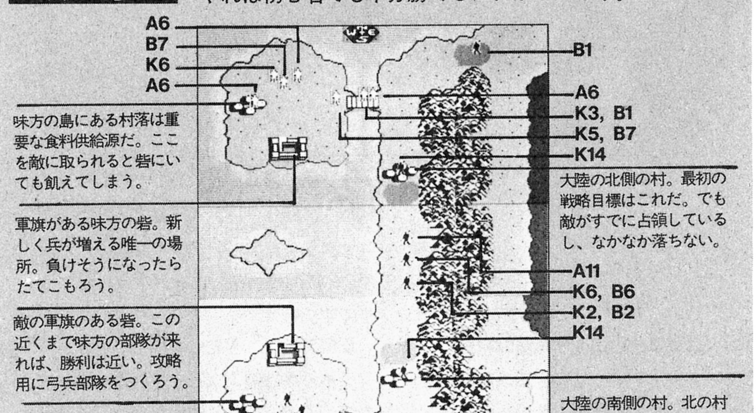
ヤッホー、全国138万のSLGファンのみんな元気ィ？　ドクター四谷だよーん。じつはドクターはあまり元気じゃない。なぜかというと、前号の締切りに遅れてしまい、続けてこの『アート・オブ・ウォー』(以下ＡＷ）やっているためさ。遊べなくてやや欲求不満なのだ。でもいざ始めたら、コレけっこうおもしろくて、ハマッテしまった。おかげでやや気分も↑だ。でも今回もまた締切りが。サーカスの網渡りだね、オットットット危ねぇ。

さてこのゲーム、なんといっても舶来ものだからパッケージからしてなかなかの凝りよう。やたらド派手のピンク地にエキゾチックなイラストとくれば、ホンマにこれがSLGかいなと疑いたくもなるが、どうしてどうしてなかなかの強者（つわもの）なのね。

知ってのとおりこのゲームは、このレベルのSLGにはめずらしいリアルタイムシステムで、なにもしなくてもど

兄弟の競争

北と南に軍旗のある島があり、それをつなぐのが東にある大陸。軍旗が１本ずつだし地形も単純だから、よく考えてやれば初心者でも十分勝てるシナリオだろう。



Aは弓兵、Bはバーバリアン、Kは騎士

●ブローダーバンドジャパン　☎03-341-1131／PC9801シリーズ（9800円）／PC8801SRシリーズ（8800円）

んどん敵がかってに動いてゲームをすすめてしまう。だから初めはなかなか敵の動きについていけなくて、四苦八苦も九苦もする。これも人間側のハンディのひとつになってるんだろうね。でも慣れてくるとてきぱきとゲームがすすむから、いままでのSLGとちがってあまり時間がかからなくてすむ。1シナリオ30分〜2時間ぐらいと考えていいんじゃないかなあ。

ところでさっき“SLGにはめずらしい”っていったけど、このタイプのSLGは海の向こうではどんどん発売されてるんだぜ。たとえばSSIの『バタリオン・コマンダー』っていう戦術級ゲームがそうだし、E・Aの作戦級ゲーム『パットンVSロンメル』もそう。もちろんそれぞれシステムはちがうから、AWと同じとはいえないけれど、みんなリアルタイムの要素はもっている。このほかフライトシミュレイターレベルのSLGでも、マイクロ・プローズの『サイレントサービス』なんていう潜水艦ソフトや、ジェットの空中戦『F-15ストライクイーグル』などは、その迫力とリアルさがいままでと段ちがいだ。このへんはドクターおすすめものの正統SLGだよ。



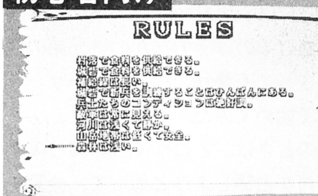


よく考えると、もともと両軍の同時移動ってのは、ボード時代からSLGの夢だったわけで、コンピュータの出現によってやっと光が見えたってわけだね。だからこれからも、このタイプのSLGは増えていくと予測する。

というわけでこの強者ゲームを、ドクターお得意の「こんなに苦しみましたけど、やっと勝ちました」バトルレポートで探ってみよう。

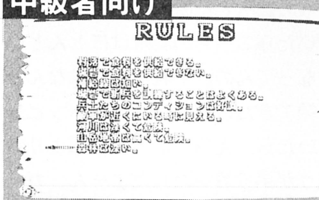
ドクター四谷のおすすめルール

初心者向け



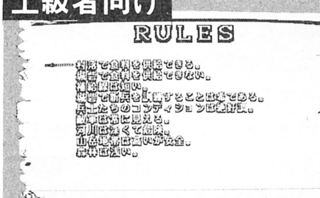
補給線は長くて、どこでも動ける初心者向き

中級者向け



河川や山を通れなくした。すこしあまいか？

上級者向け



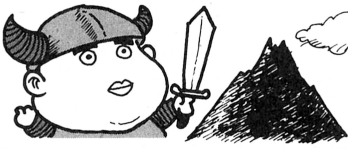
補給線と敵が近くでしか見えないのがつらい

ルール一覧表

好きにルールを変えられるのがこのゲームの特徴だけど、どこを変えるかによって同じシナリオでも内容が変わるからおもしろい。

ルール	コメント
村落で食料を供給できる	村落に戦略的意味をもたせるためにも、こちらにするのがふつうだろう。
村落で食料を供給できない	こちらを選ぶと、したがって村落の意味はなくなり、ただのかざりになってしまう。
城砦で食料を供給できる	これを選ぶと、砦の戦略的要素がグッと上がり落ちにくくなるので要注意。
城砦で食料を供給できない	村落で供給できるとしたらこっちがふつう。誤って両方できないときはヒサンだぜ。
補給線は短い	これを選ぶと、村落がない地域ではすぐに食料ぎれになって、コンディションが落ちる。
補給線は普通	これがどの程度の距離であるか、はっきり計っていないのでわからん。
補給線は長い	初心者はこれにしておくのが無難だろう。あまり補給のことを考えずにすむから。
城砦で新兵を訓練することは稀である	こちらを選ぶと、現在の兵士数で戦わなければならなくなり、そうとうむずかしくなる。
城砦で新兵を訓練することはよくある	このくらいだと、たまに何人か増えている感じ。ゲームに慣れたらこっちにする。
城砦で新兵を訓練することはひんぱんにある	やっぱり初心者はこれでやったほうがいいのだろう。バカバカ出てくるのがうれしい。
兵士たちのコンディションは不調	これを選ぶことがあるとしたら、もうあなたもこのゲームを極めたといえるのでは。
兵士たちのコンディションは好調	慣れてきたら、このくらいでも十分勝てる。少し休めばいいだけだから。
兵士たちのコンディションは絶好調	みんな元気だからゲームの展開が早い。初心者はこれを選んでおくといい。
敵軍は常に見える	なんといっても、これ以外は選びにくい。ふつうはこれでいいんじゃないの。
敵軍は近くにいるときに見える	これでやったことがあるけど、スリル満点。スパイの働きがゲームのカギをにぎる。
敵軍は遠くにいるときに見える	これはあまり選ばなかった。ちょっと変わったゲームになるんじゃないかと思う。
河川は浅くて静か	一番レベルの低い河川。部隊を安心して移動させることができるやつだ。
河川は深いが静か	これになると疲労度が大きくなる。コンディションの悪い部隊は渡れない。
河川は深くて危険	もうこれだと要注意。じつはドクターの部隊もおぼれて全滅になったことがあった。
山岳地帯は低くて安全	これは安全。ただ移動が遅くなるから、やっぱり平地のほうがいいけどね。
山岳地帯は高いが安全	だいぶ移動が遅くなる。コンディションの悪い部隊はよしたほうがいい。
山岳地帯は高くて危険	まさにアルプス越え。入らないほうがいいだろう。遭難しても知らないから。
森林は浅い	森林は移動を遅らせるだけで危険はない。
森林は深い	森林の中ではコンディションは回復しない。

イラスト／盛本康成・渡辺天留子

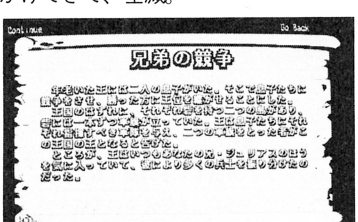


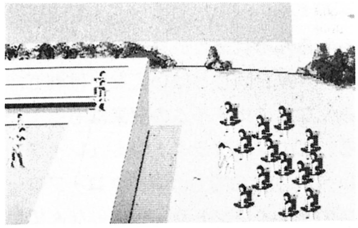
コンディションが悪いと戦闘にはなかなか勝てないよーん

『ＡＷ』にはシナリオが11あるが、今回とりあげるのはそのなかの「兄弟の競争」。さっそく最初の相手にシーザーを選んで始めてみたが……。

このときは、とにかく橋を渡ってすぐの村を占領しようと思って、全軍をその方向に進撃させたんだ。そしたら向こうの部隊と戦闘につぐ戦闘で、気がついたらこっちの兵隊はほとんどいなくなってんの。それでも村はなんとか占領できたけどね。そしてホッと一息ついたら、えらいこって援軍より敵のほうが早く着いたんだよーん。ガーン、これで残りすくない兵隊もバタバタと剣のサビとなり、全滅。残った部隊で砦にたてこもったけど、シーザーのしつこい攻撃を受けて旗を取られてしまってTHE ENDだ。

じつは、なんでこんな強気で出ていったかというと、前にほかの「軍旗奪取戦」とか「神々の争い」とかをプレーしたことがあったからなのだ。そのときは基本的にスピード命って感じで、敵より早く早く動いていけばなんとかなったんだけど、今回はそれが裏目に出てしまったわけね。すべての部隊を進撃させたため、みんな疲れていた。そのときに敵の新しい部隊が攻撃をしかけてきて、全滅。





よし大敗北にもめげずにドクターはシーザーにリターンマッチだ！

まずさっきの教訓からむやみに出ていくのをやめて、北東にいるバーバリアンひとりだけの部隊をまず攻撃した。つぎに３部隊で橋と村の中間ぐらいまで出る。ここで敵さんのようすをうかがうという作戦だ。あとの部隊はというと、１部隊だけ砦に残して、すべて橋の島側において待機させておいた。ここまではずーっとタイムはスローにしてあったんだけと、もうみんな配置についたから、スピードアップ！

タイムを早めても敵は村から出てこない。どうしてだろうとしばらく見ていると、そうか後ろから援軍が来るまで待っているんだ。ちょこちょこゴキブリみたいに動いて敵の援軍はぞくぞくと集まってくる。シーザーのやつ、砦だけに守備隊を置いて、あとはぜんぶこちらにまわしてきた。３、４部隊集まったところで、村の敵が動きだす。

敵はまっすぐこちらへ向かってくるぞ。よし橋の手前で決戦だ。戦闘画面にズームアップしてみると、敵はなかなか強力な弓兵中心の部隊。こちらはバーバリアンと騎士の組み合わせ。突撃！　矢を避けながら弓兵をなぐり倒すバーバリアン、無念にも敵の矢に倒れる騎士。なかなかリアルな戦闘シーン。血をふいて倒れていくとこなんか、スプラッタみたいね。

ここでの戦いも、最初は勝ってたんだけど、２回３回と続けて敵が攻撃してくると、もうもちこたえられない。援軍を出すよりは撤退というので、すぐ橋を越えて砦のほうに下がる命令を出した。ところが、負けた部隊はぜんぜん動いてくれないよー。どうやらコンディションが悪すぎて動けないらしい。

という間に、もう敵が橋を渡って戦闘が起こっている。波状攻撃だ。とにかくいざ戦闘となると、やっぱりコンピュータの反応速度にはかなわない（そんなことあたりまえだね）。ズンズンと、その数にまかせてむりやり押してくる。こりゃだめだ、砦まで引こう。コンディションの下がった２部隊だけ足止めにして、残りはかけ足撤退だ。

結局、一部の部隊は敵と戦闘になって間に合わなかったけど、あとはなんとか砦まで下がってきた。ここで少し防衛戦だ。でも砦では食料を取れないから包囲されるとおしまい。といっても、村を守るほどの兵力はないし、どうしよう。また負けたかなあ。

まあやるだけやって砦に火をつけ人生50年といって切腹してやるわい（信





ちなみに今回のアキバレポートはコンプ編集部にて行われたが、隣りでナムコのファミスタは始まるわ、寝袋で寝てるやつはいるわで大騒動だったんだぜ。

秋葉原　やっぱり研究所じゃないと落ち着きませんね博士。

四谷　そんなこといっても、当研究所にはまだ16ビット機がないから、しょうがないでしょ(情けない)。早くゲームを始めなさい。シナリオは何？

秋葉原　えっと「呉と楚の戦い」にして、条件はやさしくしよーっと。相手はだれにしようかな？

四谷　最初はどうせ負けるんだから、だれでもいっしょでしょうが。

秋葉原　うるせーやい。やぱりここは

長の野望じゃないっつの)、とかまえているると、なんのことはない、カンタンにすんだ。敵の弓兵はさっきの戦闘であらかたやられていたのだ。それでも敵は砦に攻撃をしかけては撤退していく。バカだなぁ、と鼻で笑ってやったね。そのうえ島のはじにある村には、部隊を送ろうとしないときてる。このへんがシーザーのおろかなところ？

これに気がついたので、しばらくは砦にこもり、兵士を増やすことに専念した。相変わらず敵は、騎士やバーバリアンだけで攻撃してきては、ひとり、ふたりとやられていく。こうしていいかげん敵が弱りきったところで、一気に砦から打ってでると、さっきと逆転してこっちが押せ押せだ。

最後には、向こうにほとんど兵士がいなくなり、すぐに敵の島に着けた。ここで砦から出てきた部隊と決戦があったんだけど、もう負けない。ここでシーザーは降伏をいいだしてきて、ドクターは勝利した。ちょっと危なかったけど、勝ちは勝ち。よかった。

次回はこんな経験から学びとったゲームのポイントを紹介するよーん。

敵将の傾向と対策

それぞれの指揮官が、どういう作戦をとってくるかを、同じ条件でシナリオをやって探ってみた。ルールやシナリオによってもちがってくるけど、いちおうの目安に使ってほしいと思う。

条件

●タイトル: 兄弟の競争
●ルール:
○村落で食料を供給できる
○城砦で食料を供給できない
○補給線はふつう
○城砦で新兵を訓練することはひんぱんにある
○兵士たちのコンディションは絶好調
○敵軍は常に見える
○河川は深くて危険
○山岳地帯は高くて危険
○森林は深い



アテナ	アレキサンダー大王	ジェロニモ	気狂いイワン	ジュリアス・シーザー	ジンギスカン	ナポレオン	孫子
知恵、芸術、戦術を表すギリシャ神話の女神。攻撃一本槍だから戦いやすい。	インド、エジプト、ギリシャにわたる大帝国をつくった天才。	アパッチ族の伝説的な指導者。騎兵隊や西部の開拓者に恐れられた。	ほとんど人をばかにしたような、危ない名前をもった人物。アメリカだよなあ。	あまりにも有名な、ローマの独裁者。軍事の天才でもあった。	光栄のゲームにもなっている。世界で一番大きな帝国を築きあげた男。	もっとも有名な指揮官かも。ヨーロッパを征服後、ロシアに破れた。	有名な戦略・戦術の兵法書を書いた人。最近ビジネス書などによく顔を出す。
とにかく好戦的。自分の旗も守らずにどんどん攻撃をしかけてくる。おもわずペースにまきこまれるとやられてしまうので、砦にこもって戦って消耗させるのがいい。弱い指揮官といえるだろう。	好戦的なのはアテネと変わらないが、さすがに村落や旗の守りに部隊は残してあった。後半になって突然、山の向こう側を、行進してきたのには驚いた。大胆な作戦だ。やや弱い指揮官と見たがどうだろう。	動きがやけにす速い。そのくせ、あまりコンディションが下がらないときているので、森林や山岳地帯の多いシナリオでは手強い相手だろう。このシナリオでも山岳を渡ってきた。とても強い指揮官といえる。	はっきりいって強いんだか、弱いんだかわからなかった。やるたびに少しずつ戦法が変わったりするようだけど、どこまでが性格かわからない。アテナよりは強そうだから、やや弱い指揮官に入れとこう。	攻撃はアテナと同じく強力だった。しかし、やはり攻城戦には弱かった。とくに弓兵があまり部隊にいなかった。やはりローマ独特のファランクス(密集隊型)の影響か。それでもやや強い指揮官といえるだろう。	ジェロニモとちがったしぶとさがある。攻めてくるのにも、けっして全力で来るわけではなくて、いつも2、3部隊は後ろに待機たせてある。守りにまわってもいやらしい。移動もけっこう速い。強い指揮官にしておこう。	どちらかというとじっくり攻めてきた。移動もそんなに速くなかったが、気がつくと迫られてるって感じ。正統派の強さがあるみたいで、時間をかけないと破れないと思う。とても強い指揮官といえる。	ルールにあるとおり、移動、攻撃、戦略ともバランスがとれているみたい。何回かやってみたが、ドクターもなかなか勝てない。次号までには、弱点を見つけるぞ。すげえー強い指揮官、といっておこう。

アジアの頭脳といわれる孫子にするぞ。ハッハッハ、わしの相手に不足はない。かかってきなされ。

四谷　こらこら独眼竜政宗のまねなんかしていないで早く命令を出しなさい。もう敵は橋を渡ってきてるよ。このままだと北の旗が危ないでしょ。

秋葉原　そんなこといってもカーソルキーがうまく動かないよー。

ゲームになかなかついていけなかったアキちゃんであったが、なんとか命令を出して部隊が動きはじめた。

秋葉原　これでよし。まずは北に兵力を集めて、旗を取りにいくぞ。おおッ、戦闘が始まった。ズームアップ。

四谷　戦闘もリアルタイムだから、早くやんなくちゃだめだよ。

秋葉原　よし攻撃！　そらみんなでやっちまえ！　なんかヤーさんの出入り(ケンカ)みたいな戦闘画面だな。おらおらガンバレってば、あと少しだぜ。よし勝った、ポーズ。どうだい孫子ったってこんなもんでい。

四谷　ほらほら、もうつぎの部隊が攻撃をしかけてきたよ。

秋葉原　なんの、ちょこざいな！



どうどう2ページ特別講座だ、まいったか。今回はみんなが送ってくれた『三国志』ネタを中心に、紹介していくよ。

三国志(その1)

初めまして森川です。私はPC-8801mkⅡで『三国志』のレベル10で全国制覇をなしとげました。

★人材登用のポイント
- 知力の高い武将（90以上）からまずねらっていく。
- 軍師が反対するときは、何度も繰り返して“きっと我々のために働いてくれるでしょう”というまでやる。
- 知力の高い武将には名馬を贈る。

★ほどこしのポイント
- 民への食料、武将への金のほどこしは1000ずつドバッとあたえる。
- 武将に書物をあたえる場合には、知力があと少しで90になる武将にあたえるのがいい。89と90ではちがう。

★洪水対策、開発のポイント
- 洪水対策は、金1を使った場合には知力、経験値の高いほうを10で割った数だけ洪水確率が下がる。
- 開発は、金1を使った場合知力、経験値の高いほうを30で割った数だけ土地の価値が上がる。

★戦争、戦術のポイント
- 敵国がイナゴなどの災害にあったとき、兵糧が少ないときをねらう。
- 機動力が落ちて捕えやすい、冬に攻めこむほうがいい。
- 敵に計略をかけ、機動力を0にして火計をかけて捕えてしまう。
- 敵の兵糧に火をかけ、敵が動いたすきに奪ってしまう。

〈千葉県東金市・森川大〉

『三国志』のネタの基本的なやつだ。このへんがわかっていれば、キミも中・上級者と思っていい。同じネタ（とくに火計）の人は多かった。やっぱ、やることはいっしょなんだよねえ。

信長の野望・全国版

わたしはレベル2で全国制覇をしました。借金をして逃げるのもよい方法だと思います（2国以上の場合）。

秋や冬に借金をして、春に米と金を送り、夏に兵を逃がしてその国を敵におそわせます。つぎの秋には金がたらなくて兵が減るので、そうしたらまたその国をおそうというわけです。

ここで注意してもらいたいのは、夏に病気になった場合です。そうなったら兵1を残して、あとはべつの国に逃がします。そして、敵が攻めてきたら退却すればだいじょうぶです。

〈群馬県伊勢崎市・井本文一〉

来ると思ってた方法のひとつ。じつは、ドクターもこれでガンバってたときがある。ちなみにこれは光栄のだいたいのゲームでつうじるやつだね。つぎの新作はどうかな？

三国志(その2)

わたしはシナリオ1の劉備で始めました。そして賈翔と太史慈を抜いたあと、放浪をしようと考えました。そのとき操作をまちがえ、「われわれを連れていってくれますか？」というときになんと「N」を押してしまったのです。びびったわたしはすぐ旗上げをして関羽と張飛を抜こうとしましたが、ときすでに遅くほかの国に行ってしまったのです。しかたなくまず関羽を抜こうと思い、自分で出向いていったら（これがアホだった)、バサッと関羽に殺されてしまいました。こうしてわたしは、5月に滅びてしまいましたとさ。

〈東京都渋谷区・国重彰宏〉

出た出た悲惨な負けかたシリーズ。必勝法ばかりじゃなくて、こういうバカなのも待ってるよーん。



秋葉原　こんどは移動してきた部隊のほうだ。これも……アレレッ、弓兵の矢が当たらないよ。だめだ、えーと撤退の命令はなんだっけ。

四谷　移動してきた部隊は、疲れてコンディションが落ちているから、損害が多くなったり戦闘力が落ちてしまうんだよ。だから移動してすぐ戦闘じゃなくて、いちど休んでコンディションをもどしてから使わないとダメ。

秋葉原　そうか、すぐはダメなのね。あっ、さっき勝った部隊が捕虜になっちゃった。砦まで下がる命令を出すの忘れてたんだ。もうリアルタイムはこれだからイヤだぜ。

四谷　そうだけど、やっぱり1部隊だけ置いておくのはだめなんだ。なるべく複数の部隊で守るなり攻めるなりし

三国志（その3）

てっとりばやい武力の上げかた。

まず敵の君主のいる国に武力を上げさせたい武将を攻めこませます。ザコどもを始末したあと、君主を突撃などをせずにやっつけ捕えます。そして殺さずに逃がします。このときまわりに逃げられてしまうような国があってはいけません。完全に包囲してから攻めるのです。すると逃げ場のなくなった君主は、兵が０のまま再び戦場に出てきます。そうなったら、さきほど君主を捕えた武将にもう１度攻撃させ、君主を捕えさせます。これを君主が放浪に出るまで繰り返します。するとどうでしょう、武力は君主を捕えた回数だけ上がっているはずです。

〈千葉県海上郡・野口健郎〉

エグいぜ野口。でもそんなに上げてどうすんだよ。

三国志（その4）

わたしのソフトだけかもしれないがこんな秘密兵器があるのだ。

シナリオ２で孫策を選ぶ。そのつぎに王郎（31国）の下臣の虞翻を召しかかえる。そうすると31国が手に入り、王郎は在野にくだり放浪しようとしないばかりか、姫の数が「－32696人」や「－32536人」となったのだ。ただ王郎が武将をどっかから引き抜くとできないよ。

〈兵庫県姫路市・ドラゴン藤波〉

ふーむ、これは本当なのか？こんど三国志をやるときに試してみよう。

三国志（その5）

三国志では、君主はふつう下臣に加えられないことになっているが、最初のシナリオで劉焉を選び略奪を10回繰り返す。すると、あたりまえの話だが、カリスマが０になる。そして外交交渉で自ら使者をやると、敵に寝返ってしまうことがあるのだ。ひとりでやるとコンピュータが取らないことがあるので、ふたりでやるほうがおもしろいと思う。なお、劉焉だけで成功するのかはわからない。

〈神奈川県藤沢市・池上大助〉

これはドクターもあった。あと呂布なんかも裏切るね。

三国志（その6）

「疑友の計」という計略です。

条件は７つほど国をもっていて、敵君主のいる国を攻められることです。

まず、敵国に外交交渉で贈り物をする。そして自国をすべて使って敵国から兵糧を借りる。敵国の兵士数と兵糧を考えて、１カ月以内に兵糧がなくなるようだったら開戦。あとはひたすら兵糧攻め。ただし、商人のいる国に使うと、すぐ兵糧を買われてしまうので、注意してください。

〈東京都足立区・大塚輝人〉

とうとう自分で計略を考えるやつまで現れたぜ。

三国志（その7）

三国志を何年まで続けられるか？というレポートです。条件は強さ10、好戦的、シナリオ５、君主は劉備です。

・215〜220年／もっぱら曹操と孫権の戦いが続く。
・221〜230年／孫権が死に、孫翊があとを継いで君主となる。このあたりから曹操の力が強くなりだした。
・241〜250年／曹操のあとを継いだ曹叡の全国制覇はほぼ完了するも、あいつぐ武将の死で空白地ができる。
・270〜280年／曹叡も死に、司馬炎があとを継ぐ。もう半分は空白地。
・314年／最後の劉禅死ぬ。終了。

〈埼玉県川越市・梅沢吉利〉



ここんとこヨロシク！

毎度、みんなお便りありがとさん。どうでした今回の特集？『三国志』は人気があって、まだたくさん届いているんだけど、すべて紹介できなくて残念。それでもまだＳＲ版の報告は少ないから、そのあたりがねらいめかな。

必殺テクからバグ情報、はたまたドクターおしかりの手紙までなんでも受けつけるからどしどし送ってくれ。取りあげてもらいたいゲーム名も忘れるなよ。あて先は↓だよ。

〒160 東京都新宿区四谷１-８-14四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部気付「ＳＬＧ研究所」

たほうがいいよ。そういってる間に南のほうで戦闘だってさ。

画面を南に降ろしてくると、砦が敵に攻撃されている。すばやくズームアップして状況を見てみる。ここには１部隊しか置いていないのだ。

秋葉原　ちきしょう、敵はあんなにどこから来たんだ。あっ、またやられた。これじゃ14人の完全編成部隊でも、守りきれないや。

四谷　そんなにいたら、分割して２部隊にするとかしなくちゃだめだよ。それ以上は砦にいても増えないんだから。

秋葉原　早くいえよなー。もう旗を取られちゃったんだから。でも砦にいたのに、なんでさっきの部隊みたいにコンディションが下がってたの、博士。なんかのバグかな。

四谷　あーあ、あいた口がふさがらないよう。コンディションが下がっていたのは、近くの村が敵に占領されて、食料が来なくなったから。初めにルールで「砦では食料を供給できない」と決めたでしょうが。もうつきあってられない。


'87 AKAGAWA
ヒーロー
ヒ
ホラー・サスペンス
魔女たちの長い眠り 420
魔女たちのたそがれ 420
ミステリ博物館 460
霧の夜にご用心 420
黒い森の記憶 380
夜 380
懐しの名画ミステリー
悪魔のような女 340
血とバラ 380
エッセイ
ぼくのミステリ作法 300
三毛猫シリーズ
三毛猫ホームズの推理 420
三毛猫ホームズの追跡 460
三毛猫ホームズの怪談 460
三毛猫ホームズの狂死曲 490
三毛猫ホームズの駈落ち 460
三毛猫ホームズの運動会 580
三毛猫ホームズの恐怖館 540
赤川次郎の特製オリジナル3点セット
抽選で
1000名様にプレゼント
①ポートレート(赤川次郎の直筆サイン入り)
②カセットテープ(赤川次郎、読者へのメッセージ)
③テレホンカード(赤川次郎の写真入り)
詳細は赤川次郎の文庫差し込みチラシ、店頭ポスターをご覧ください。
角川文庫
赤川次郎フェア・全国の書店で実施中!!

COLLECTION

よりも、
ーロー。

角川文庫版
5000万部突破記念

赤川次郎全集

全54冊

あなたは、何冊読みましたか。

最新刊

壁際族（かべぎわぞく）に花束を (上)(下) 各380円
TBS系テレビ化＝6/2→7/7連続6回放映・毎週火曜日PM9時→PM10時

かけぬける愛 380円

泥棒物語 540円

学園青春ミステリー
- セーラー服と機関銃 460
- 名探偵はひとりぼっち 340
- 赤いこうもり傘 340
- 死者の学園祭 340
- 僕らの課外授業 340
- 幻の四重奏 380

ロマン・ミステリー
- ロマンティック 420
- 忙しい花嫁 460
- 結婚案内ミステリー風 490

ユーモア・サスペンス
- 明日を殺さないで 420
- おやすみ、テディ・ベア(上)(下) 各340
- いつか誰かが殺される 380

ピカレスク・ロマン
- たとえば風が 340
- ひまつぶしの殺人 460
- 自殺行き往復切符 490

ユーモア・ミステリー
- こちら、団地探偵局 420
- 死体は眠らない 490
- 昼下がりの恋人達 420
- 悪妻に捧げるレクイエム 380

サスペンス・ミステリー
- 過去から来た女 420
- 冬の旅人 420
- 孤独な週末 380
- 一日だけの殺し屋 420
- 招かれた女 380
- 顔のない十字架 490
- さびしがり屋の死体 380
- 殺人よ、こんにちは 380
- 晴れ、ときどき殺人 340

近未来サスペンス
- 世界は破滅を待っている 380
- プロメテウスの乙女 380

物語三部作
- 探偵物語 380
- 愛情物語 420
- 早春物語 340

ボクたちパソコン通信坊

ネットワーカーズ・トーク

Networkers' Talk



新装開店第2回目のパソコン通信坊です。今回からは新しい企画、「アイドル予備校」も加わって、楽しさ倍増！　でせまりますよ!!　Q＆Aやメールも大募集しているのでくれぐれもよろしくね！

BOARD WATCHING

TELE＞BGN って何？

テレスターにアクセスして、とっても便利な機能を見つけました。BGN（バック・グラウンド・ニュース）というものなんだけど、BBS を読んでいる時、いきなり“NEWS:JIJIWORLD ＊＊＊＊」というのが飛びこんでくる。コマンド待ちの状態の時に BGN／ON と設定しておけば、NEWS ON という表示が出て、テレビのテロップのように時事通信社からのニュースが、リアルタイムで表示されるのだ。これはテレスターが以前からやっていたニュースサービスの機能をさらに強化して、ニュースが配信されると同時に画面に表示されるようにしたもの。便利な機能だよ、これって。テレビやラジオより早いし、新聞よりも早い。たぶん、日本でいちばん早くニュースを知れるのが、このテレスターなんじゃないかな（もちろん、時事通信社の方が早いけど）。

たとえば、趣味のところを読んでいるときに、いきなり政治のニュースが飛びこんできたりして、意外性があってなかなか面白いんだ、これが。

もし、ニュースの数が多くてうっとうしい場合は BGN OFF と打ちこめば、画面には表示されなくなるよ。

PC-VAN＞新しい SIG です

SIG って、これは SPECIAL INTEREST GROUPE の略なんだけれど、PC-VAN に新しい SIG ができたので、紹介します。

まずは、「テレコムＣＧ」。これはコンピュータグラフィックスの初心者から専門家まで幅広い人々が参加でき、２次元から３次元のＣＧの基礎から、ＣＧのさまざまな応用分野について、いろいろと意見を交換していこうというもの。グラフィックに興味のある人は、一度のぞいてみよう。

次は「未知の世界」。科学が発達しても、世の中にはいろいろと不思議、とか未知とかいわれるものが存在する。という前提のもと、「未知なるもの」に興味のある人たちの情報交換の場にしようというもの。たとえば、宇宙はどうなっているのか？　人間に魂はあるか？　神は存在するのか？　というようなテーマについて語りあうのだ。ちょっと難しそうに思えるけど、ものは試しで一度参加してみない？



PCS＞有・料・化……

ACS にアクセスしていたら、アスキーから郵便が…。ハテ？　と思って封を切ってみると……新アスキーネット PCS サービス開始……。う～ん、ついにアスキーネット PCS も有料化されてしまうのか／

アスキーネット PCS は、２年前の５月に実験サービスをスタート。会員数26000名をこす、日本最大のネットワークのひとつとして運営を続けてきたのだけど、来たる６月１日から有料サービスを開始することになったのだ。

これまでのサービスは４月30日で終

了。現在、新規会員を募集中です。入会金、会費は、一般会員（新規会員）が登録料3000円、月会費2000円。旧PCSの会員は、登録料が6月15日までの入会に限り初回無料、月会費が2000円。ACSの会員は、登録料・月会費とも無料となっている。募集のしめきりはなく、継続して行なっていく予定。

気になるメニューの方は、多少の変更は考えられるけど、これまでのPCSと基本的に同じ。有料化されても、やっぱりPCSは楽しいネットワークになると思います。月会費ってのがちょっと気になるけど、通信坊諸君、がんばって入会しよう！　くわしい問い合せは、アスキー・ネット営業部　☎(03)486-9661へ。

EYE＞ 最新お得情報！

キミは「マックス・ヘッドルーム」って知ってるかな？　EYE-NETにこんな話がのってました。

「今、ロンドンで人気のＴＶ番組といったら、火曜の夜、チャンネル４でオンエア中の『マックス・ヘッドルーム』だ。これは、マックスというＣＧで作られた人物が司会をしながら、プロモーションビデオの紹介やインタビューをするというＴＶショー。ビデオスクラッチを駆使した映像もさることながら、マックスのイギリス・タッチのきついジョーク、シニカルなインタビューも最高。音楽通の間では、早く日本でもどこかのテレビ局がやらないかな、質の落ちたMTVにはもうアキアキだよ……」

確かにその通り、こんな番組ならぜひ見たいですね。フジテレビさん、よろしく。ちなみにこれは「中年探偵団」というコーナーに載っていた情報です。

PC-VAN＞ 魔界復活じゃ！

「えっと、はじめまして」というタイトルにひかれて、メッセージを読んでみると、

「３日前から、PC-VANに入りました。こちらのボードは若葉マークのかなこでーす！　とーとつですがＣＭです。九州は大分県で作られた、ＳＦオカルトアドベンチャーソフト“魔界復活”、ソフトスタジオWINGよりただいま好評発売中！　対応機種は：PC-8801mk2SR以降、定価：¥7,800。くわしくは電話で問い合わせてね。ちなみに、これは私のおとーさんが作りました。BGMは弟が作曲しています。オカルトに興味のある方もない方も、買ってやってくださーい。……私って、ぬぁんって親孝行な娘なんだろう。でも、アドベンチャーよか、シミュレーション、RPGのほーが、どっちかっていうと好みなんだよね。(やっぱり親不孝なのかしら？)」

うーん、かなこさん、キミは十分親孝行してると思いますよ。このメールを読む前から、編集部では『魔界復活』をどうやって取りあげようかと検討中でした。来月、ご存じデイヴ菅原が紹介文を書く予定です。期待していてね。

こういったゲームに関する情報は、けっこういろいろと載っています。ソフトハウスから直接書きこまれたものも多いので、常にアンテナを張っておくようにしようね。あっ、それから、かなこさん、編集部あてに、ぜひメールください。待ってますよ。

LINES＞ 通信で通信教育!?

LINESという会社が、パソコン通信を利用した通信教育をやっている。時代を先取りしてるな、と思ったら、なんともう３年も前からやってるんだって。

ちょっと話が難しくなるけど、その概要を説明してみるね。

まず、学力レベルにあったテキストを選ぶことができる。つまり好きな科目、やりたい科目を自由に選ぶことができるということ。この時に使う機材はすべてLINESのオリジナル。

授業料は、学年に関係なく年間６万円。(アスキーネットACSと同じだね)使えるパソコンはPC-9801シリーズか富士通のFM-16βシリーズのどちらか。モデムは、JUST-PC方式のPX80（岩通製）。

う～ん、どうもいまいちよく理解できないな、という人は、ショールームで実際にやってみるのが良いかもね。〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町１―28-2　ラインズ吉祥寺校　☎0422（49）0611に問い合わせてみてください。



EYE＞ お待たせの新メニュー

本誌でも何度か紹介してきたEYE-NETが4月から、ドーンと新しくなったぞ。

まずは、アクセスポイントが26カ所も設置されるのだ。東京のホストセンターの他に、札幌、秋田、仙台、新潟、水戸、土浦、浦和、厚木、横浜、静岡、浜松、名古屋、富山、金沢、福井、京都、大阪、神戸、岡山、広島、松山、福岡、大分、熊本、鹿児島、那覇の各地に新しく設置されるのだ。運営は、もうちょっと後で、5月中旬からスタートの予定。これで電話代の負担が少なくなるね。電話代が気になってたキミ、よかったネ！

新しいメニューの方は、フジテレビの番組と連動した企画が目白押しだ。また、金曜の「フライデーナイト」には、EYE-NETの会員がスタジオに入り、番組の興奮をリアルタイムでＵＰしていく。この他にも「おいしんぼ倶楽部」「笑っていいとも」などと連動した企画もあります。こいつはきっと楽しーぜ。

また、ディノス・ショッピングも新しく登場。自宅で商品のカタログを見て、EYE-NETに欲しい商品の電子メールを送るだけ。コンピュサーブなどでおなじみの、オンラインショッピングってわけですね。



そして大目玉はこれ、今月号からスタートした「アイドル予備校」なのです。この連載の一番最後のページを見てみよう。これはどういうものかっていうと、デビュー前のアイドル（まだいつデビューするかも決っていない、ホッカホッカのアイドル候補の女のコ。女のコしか取りあげません、念のため）の情報をさきどりして、コンプティークの読者だけに教えてしまおうというもの。そして、さらにEYE-NETにアクセスすると、そのアイドルとメールの交換ができたり、メッセージを送れるというものなんだぞ。すごいだろ。

キミがメッセージなりメールなりを書きこむと、必ずアイドルから返事が来ます。これは、コンプティーク編集部とEYE-NETの保証書つきですから、ご安心を。ここまで読んで、がまんができなくなっちゃったキミ、さあ、さっそく「アイドル予備校」を見よう。なに、もう読んだ。でも、EYE-NETのＩＤを持っていない。ウーン、困った。そういうふとどきものは、すぐEYE-NETに連絡しなさい!!

Q and A



よく見かける言葉なのですが「Xmodem」って何ですか？ また、これはどのようなことに使うものなのですか？

みんなも知っての通り、パソコン通信をしていると時々文字が化けて（変な文字が画面上に現れること）しまう。これは電話回線にノイズが混じって、電送データが本来の文字コードとは違うデータに変わってしまうからだ。今のパソコン通信で使われている“無手順”という方法では、残念ながら電話のノイズを根本からなくす方法はない。そこで、このノイズの影響を見かけ上なくなるように色々な方法が作られ、実施されている。Xmodemというのも、その一種だ。Xmodemの他、パソコン通信で使われるものに、YmodemとかKermit（カーミット）とかいろいろなものがあるが、原理はいずれも同じだ。

その原理というのは、送信側が一定の長さのデータ本体と、そのデータが正しいかどうかを判定するためのオマケ（チェックデータ）をひとまとめにして送り、受信側が、正しく受信できたかどうか判断できるようにしようというもの。受信側は、データ本体から計算した値とチェックデータとを比較して、エラーがあったかどうかを判断する。データが正しい時は、送信側に「ＯＫ」を送れば次のかたまりを送ってきてくれる。正しくない（化けた）場合は、「ダメ」と送信すれば、今送ったデータをもう一度送ってくれるってわけ。実に簡単なチェックだけども、これで電送エラーの99パーセントは防げる計算になるんだよ。

Xmodemのようなエラーを防ぐ方法（プロトコル）は、特にプログラムのように1バイトでも化けると、暴走してしまうものを送る時には必需品と言えるだろうね。

最近は、プログラムの電送などに、Xmodemを採用しているネットワーク(PC-VANなど）が増えてきたから、これから通信ソフトを買う人は、Xmodemが付いているものを選んだ方がいいよ！

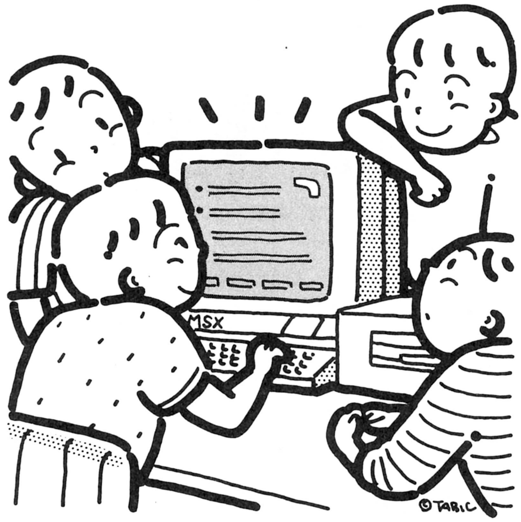
●アスキーネットの弟分"MSX-NET"に

MSXで通信

MSX-NETって知ってる？　そう、これはアスキーネットの弟分みたいなもので、MSXのユーザーのみを対象にしたものなのだ。昨年12月にスタートしたもので、会員は限定1000名の予定で、現在のところまだ800名。まだ入会のチャンスが残っているというわけ。もしかするとこれが入会の最後のチャンスかもしれないので、MSXユーザーは見逃さないようにしようね。

では、ちょっとだけ中をのぞいてみようか。

まず、メニューは"Mタウンステーション"という大きな柱の下に①ステーションスクエア②メインストリート③セントラルパーク④パブリックストリート⑤ショッピングストリート⑥オフィスストリート⑦コントロールセンターの7つにわかれている。



①のステーションスクエアは、MSXネットの入口。機能説明やガイドなど。

②のメインストリートは、Mタウンの中心街。メディアボード、ホスピタル、喫茶店（どっかでも見かけたな）、ダウンタウンなどにわかれている、いわゆる電子掲示板。

③のセントラルパークは憩いの広場。映画や本などのカルチャーっぽいコーナーがたくさんあります。

④のパブリックストリートは官庁街。ここにはチャットや会議室、メールシステムなどがある。みんなはきっとこの官庁街が気にいるんだろうな。

⑤のショッピングストリートではオンラインショッピングができます。売ります・買いますのコーナーもここにあります。

⑥のオフィスストリートはビジネスマンが右往左往しているところ。証券情報などの仕事に関連したものはここにあります。

⑦はいわゆるシステムツールとファイラー。

メニューはざっとこんなところなんだけど、注目すべきものを紹介しておこうかな。

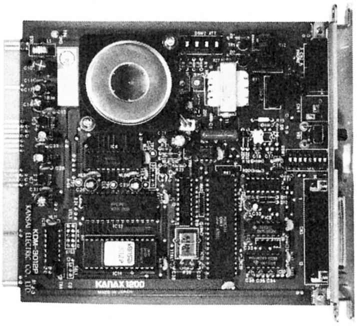
なんといっても楽しいのはこれ、オンラインゲーム。「The Dungeons of Kesmai」というゲームが用意されている。これは実はコンピュサーブ（アメリカの代表的ネットワーク）のオンラインゲームとして好評だったもの。このゲームを楽しめるのはこのMSXネットだけだよ。問い合せはアスキー「MSXクラブ事務局」☎03(486)4531へ。

NEW PRODUCTS & INFORMATION

●KANAXから98用のカードモデム

KANSAIのブランド名で各種通信用機器を発売していた関西電機が、KANAXという新ブランドから、PC-9800用のカードモデム「KANAX1200」を新発売した。

この「KANAX1200」は、300／1200ボー全2重対応で、オートキャリアセレクション（300／1200ボーを自動判別するもの）付き。Hayes、CCITTの両方のコマンドコントロールに対応していて、自動発信・自動着信が可能な他、最短時間でダイヤルを開始するクイックダイヤル機能を搭載、などと、なかなかの多機能型モデムなのだ。



それで、価格は29,800円と手ごろ。場所いらずのカード型モデムが好きな人にはうってつけといえるかもね。

問い合せ／関西電機☎03(863)4021へ。

●LAOXのパソコンネットワークに入会しない？

LAOXといえば、そう、あの大手家電メーカーのこと。でも、LAOXの名前は知っていても、LAOXがパソコン通信を運営してることを知ってた人は少ないんじゃないかな。

このLAOX-NETに入会するには、LAMICの会員であることが条件。でも、それじゃせっかくの情報がもったいないので（べつにそういうわけでもないと思うけど）、LAOXでパソコンソフト、または、3000円以上のパソコン製品を買うと、LAMICの会員になれるのだ。あとは店に備えつけてある「パソコン通信のできる本」についている応募用紙を送るだけ。ハイ、あとはIDとパスワードが届くのを待つだけ。もちろん、入会金や年会費などはまったく必要ありません（ネットワーク貧乏には涙がでるほどうれしいことだね、これって）。

メニューはシンプルなもので、「手紙（メール）」「情報」「BBS」の3種類。でも、さすがは電器店が運営しているだけあって、オーディオやビデオに関する情報はかなり充実しています。ビデオソフト、ビデオディスク、CD、LP、ゲームソフトなどのチャートがあるので流行を知ることだってできるし、フェアやイベントの情報なども載っているし、"ソフトハウスとQ&A"なんていうコーナーもある。さあ、LAOXでパソコンやソフトを買って、LAOX-NETに入会しよう！

Networkers'

アイドル予備校

文字どおり、デビュー前の女のコを毎回、先どり紹介しちゃうよ。よろしく！　さて、その第1回めは池口智恵子ちゃんの登場だぞ!!



智恵子ちゃんがこの世界に入るきっかけとなったのは、高２の秋、ＮＨＫの「勝ちぬき歌合戦」とゆー番組(現在は放送終了)に出演したこと。そのころ、歌謡スタジオへ通っていた智恵子ちゃんの歌唱力に注目した近所のおじさんが応募してくれたんだ。番組名からして、“演歌命”って人がゾロゾロ出そーな番組なんですがあ……。

「そんなことないですよ。だって、私、小泉今日子さんの『常夏娘』を歌ったもん」

で、その番組の審査員だった作曲家の宮川泰さんに認められて、歌手になるために上京したのが高３になったばかりの４月のことだった。両親は大反対！　と思ったら、「もう、『行ってこ〜い』ってカンジで、しっかと応援してくれました」とさ。最近のおとーさん、おかーさん方は、ススンでらっしゃるよーねっ。

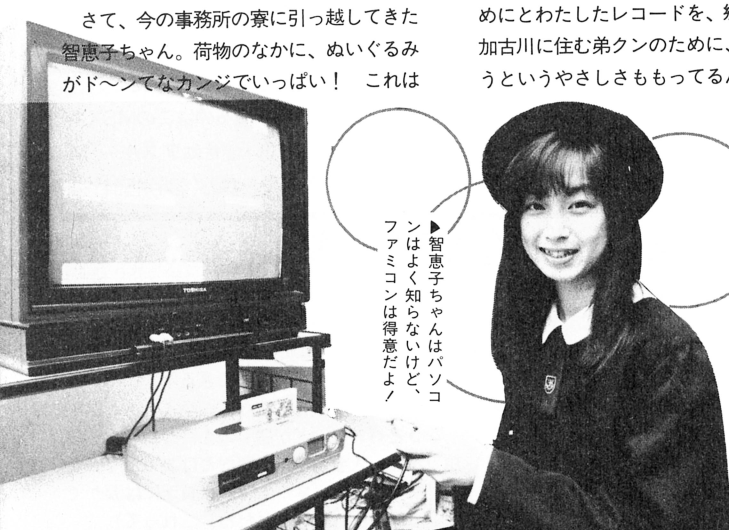
さて、今の事務所の寮に引っ越してきた智恵子ちゃん。荷物のなかに、ぬいぐるみがド〜ンてなカンジでいっぱい！　これは高校のとき、智恵子ちゃんのファンだった応援団の団長さんがプレゼントしてくれたもの。この団長さん、運動会のときは、智恵子ちゃんの横をいっしょに走りながら応援してくれたりもしたんだって。智恵子ちゃんが上京しちゃって、その団長はガックシ！　だろーね。

現在、念願の歌手デビューにむけて、猛レッスンの日々。「歌手デビューが１日でも早く実現するよーにがんばっているの。早く、早くデビューしたいなあ」なんたってもうステージ衣装を買っちゃったってゆーんだからね。「でもね、その衣装、すでに着ちゃったの。事務所のパーティーでね」

性格は、ひとこと「負けずぎらい」。つまり、それはガッツがあるってことだから、アイドルにはピッタリの性格。そして、マネージャー氏が、智恵子ちゃんの勉強のためにとわたしたレコードを、郷里の兵庫県加古川に住む弟クンのために、送ってしまうというやさしさももってるんだぞ。

で、将来の夢は「国立に、おっきな家を建てて（寮があるから、百恵さんに対抗したんではぬわい！）家族をよんで、みんなで暮らすこと」なんだって。すばらし一♥

そーゆーわけで、智恵子ちゃんの夢がかなうよーに、みんなの応援、よろしく頼んじゃったからねっ!!



▲智恵子ちゃんはパソコンはよく知らないけど、ファミコンは得意だよ！

池口智恵子ちゃんのミニ・データバンク

●本名…同じ　●ニックネーム…チーコ、チエちゃん　●生年月日…昭和44年２月10日　●星座…水がめ座　●血液型…Ａ型　●出身地…兵庫県加古川市　●サイズ…身長158.4cm体重40kgバスト75cmウエスト56cmヒップ81cm足の大きさ22.5cm　●趣味…レンタルビデオ　●特技…吉川晃司さんより高く足があげられる　●家族構成…父、母、弟　●性格…負けずぎらい　●自分の体の好きなところ…手　●好きな動物…毛のはえている動物ならなんでも　●尊敬する人…両親　●理想の男のコ…男だなって感じさせてくれる人、気がやさしくて力もちの人　●好きな映画…「オズ」、「ローマの休日」　●初恋はいつ？…幼稚園のとき　●結婚は何歳のときにしたい？…夢がかなったら

EYE=NETでおしゃべりしよう



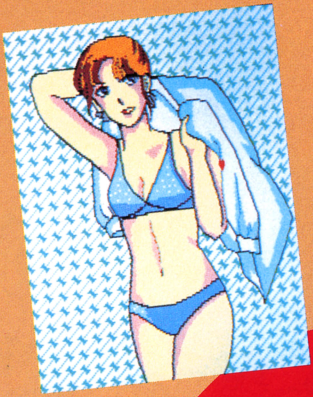
▲実際にEYE-NETにアクセス。ちょっぴり不安そう

智恵子ちゃんとメールを交換しちゃおうよ。目玉マークでおなじみの、フジサンケイグループが始めたパソコン通信“EYE-NET”に入ると、あるある、「アイドル予備校」がある！　そして、な、なんと智恵子ちゃんが、キミからのメールに直接返事を打ちこんでくれる！　深夜、こっそりEYE-NETで智恵子ちゃんにメールを送る。次の日、ときめく胸を押さえてEYE-NETにアクセスしてみると…。アッタ！　智恵子ちゃんからの返事が来ている。大感激。もうボクは智恵子ちゃんのファンになるんだ〜い！　これは今月号のコンプティークを読んでいるキミしか知らないヒミツだぞ！

●智恵子ちゃんに質問やメッセージがある人●EYE-NETへの入会を希望する人、官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージを書いて下記に送ってください。

〒162 東京都新宿区河田町３-１
フジテレビ第３別館　EYE-NET
「コンプティーク／アイドル予備校」係

智恵子ちゃんも、首を長〜くして待ってるよ!!



福袋



「太陽の神殿」の秘密



Hソフト編

MSXでHソフト!

Hコミック編

大好評

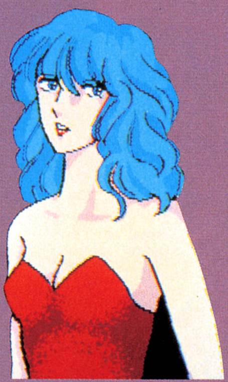
大日本ウヒョヒョ読書新聞

トップシークレットテレフォン
&Hプレゼント付き

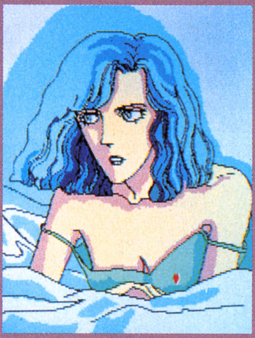
ここをハサミで切ってネ▶

OMEGA Vol.2

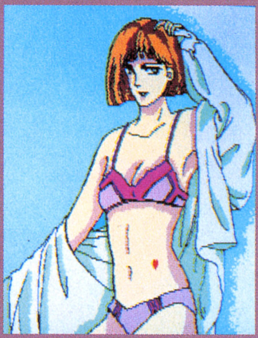
『OMEGA』の第2弾が登場！今回も、過激でエロチックな絵がたっぷり入っています。さあ、ゆっくりとご覧あれ！



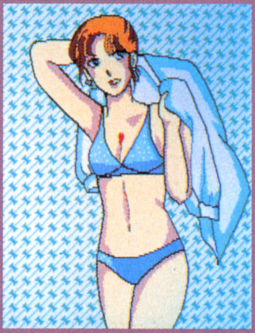
今回のメニューは①モデル業へのラブアタック②女子大生尚子の一日③21世紀　オフィスラブを考える④オフィスラブ・シミュレーション、の４つ。①は、４人の女のコのうちどれがホントのモデルさんかを当てるっていうもの。女のコをほめて、喜ばせてあげると白状しますよ。②は、尚子ちゃんという女子大生の１日の行動を追跡する。質問に正解すると、ちょっとだけセクシーな絵が見れますよ。③は、４コマンガで見るオフィスラブ。なかなかウイットに富んだ４コマです。④は、オフィスラブをシミュレートしたアドベンチャーゲームです。これがなかなかむずくて、ちょっとたいへんでした。ゲームのヒントがコミックの方に隠されていることもあるので、まずはコミックを読んで、そしてゲームにとりかかろう。



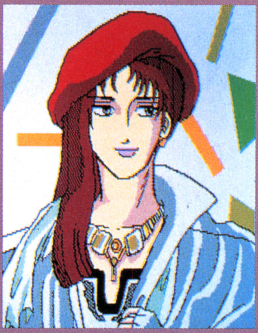
▲明美ちゃんのなまめかしいお姿。うーん、そそるなあ



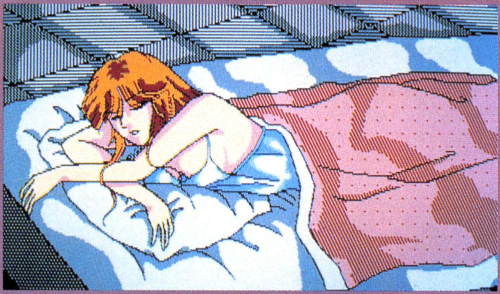
▲久美ちゃんのセクシーな水着姿。しっかり口説こうね



▲沢美ちゃんなのだ。かわいらしくって、思わずゴックン



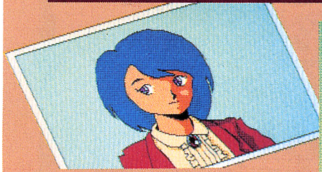
▲アダルトな友美ちゃん。やっぱりこのぐらいの色気が…



▲女子大生の尚子ちゃん。お昼寝中なのかな？　ごめん、のぞいちゃった

幻夢の城

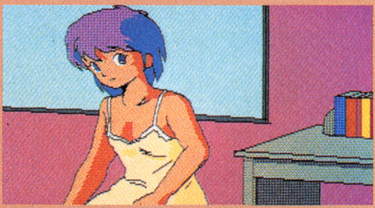
またまたチャンピオンソフトです。ちょっとロリっぽいゲーム『幻夢の城』です。さて、Hめざしてコマンド入力！



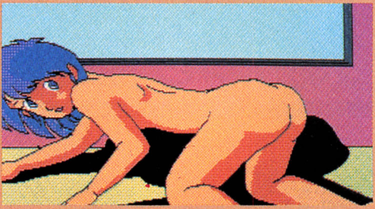
いかにもチャンピオンソフト、というロリロリゲームです。いろいろとコマンドを入力するのがめんどうだけど、女のコは可愛いし（たまには変なのも出てくるけど）、ストーリーもなかなかしっかりしているし、の2重丸ソフトでっせ。最初に出てくる、上の女のコの写真がキーポイントになるので、いろんな人に会って、聞いてみるようにしようね。しつこいぐらい聞いてみるのが、正解です。失敗すると、こりゃなんじゃい、というにっくきカエルが出てきて、バカにされちゃいます。このカエルさんに会わないように、がんばろうね。会ってしまったら、素直にリセット！！！　しようね。



▲可愛い女のコが泣いています。とりあえずなぐさめてあげましょう



▲アチャッ、ふ、服を脱ぎ始めたよ。さーて、どないしょ



▲アラーッ、ちなみにこの絵はお金を１万円以上持っていないと見れません

対応機種：『OMEGA vol.2』PC-98、PC-88シリーズ、XⅠシリーズ／各5"2DD／各4800円、FM7･77シリーズ／3.5"2DD／各4800円
『幻夢の城』→PC-98、PC-88、FM7･77、XⅠ各シリーズ／各6,800円　問い合せはチャンピオンソフト☎(06)365-9900へ。

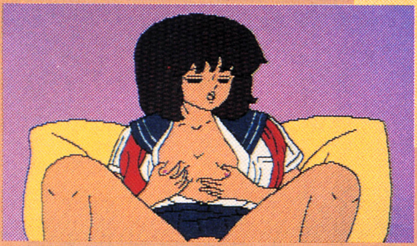
ロリータ姫の伝説

パスカルIIのHソフトです。ここでもやっぱりロリロリ。ゲーム仕立てと絵本仕立て、キミはどちらを選ぶかな

さーて、ゲームを始めましょ。と思いたった時から数えて3日目。ようやくクリアしました。はっきり言って、ボクのようなH嫌いな人間には、とーっても苦痛な3日間でした、なんちゃって。ハイ、ゲームとしては、そんなにむずいものじゃなかったけど、なぜか時間がかかってしまったのです。それはやっぱりボクがすけべだったからでしょう。なんてったって、Hな絵が出てくると、ジーッと見てたからな。

ストーリーは……。ヨーロッパのとあるお城に閉じこめられている〝ロリータ姫″を救出すべく立ちあがるが、キミの行く手には、女のコたちのさまざまな罠が待ちうけていた、というもの。

イヤーツ、これがなんともいえずHなんですよ（いろいろと言ったけどね)。コマンド入力なのでちょっぴりめんどうだけど、こんなにHな絵が見れるんだったら、がまん、がまん。ちなみに、このゲームでは失敗すると、うんこちゃんが出てきますよ。



◀撮影中にウホッ（久木)、ヨダッ（吉田）という編集部員の声が聞こえてきました

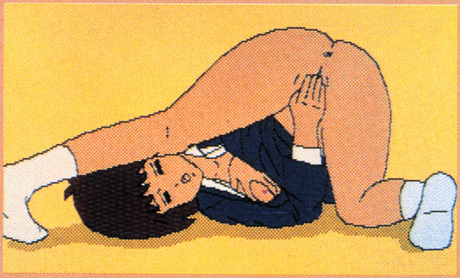


▲またまた開いた、おまたが開いた、えっさっさーのホーイホーイ

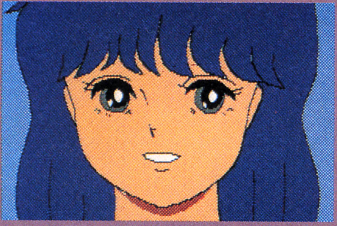
ロリータ姫の絵日記

これは絵本です。とにかくなーんもしなくても、こんなHな絵がヒョンヒョン見れてしまうのだ。こういうソフトがあるから、人間はだんだん怠惰になっていくのだ。というたてまえはさておき、はっきりいってこういうの、好きです。だって、写真撮影が簡単なんだもーん。

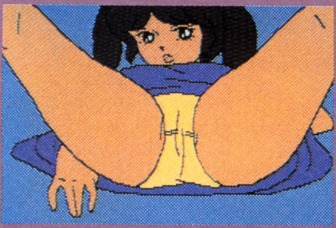
いちおうストーリーはあるんだけど、あんまり関係ないようです（だって、絵を見るのに忙しくて、ストーリーを追ってる暇がないんだもん）スペースバーを押し続けましょう！



▲なんという大胆かつムチャクチャなスタイルなんだ。今度試してみよっと



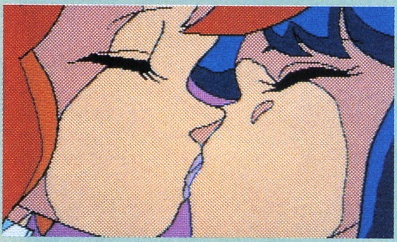
▲カッワイイッ！　こういう女はきっとデイブ菅原の好みに違いない



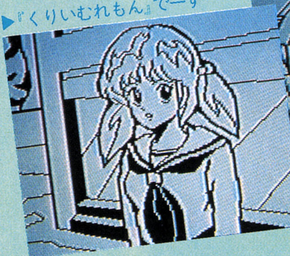
▲むーすーんで、ひーらーいーて。Hなソフトだなー、もー

MSXでHソフト！

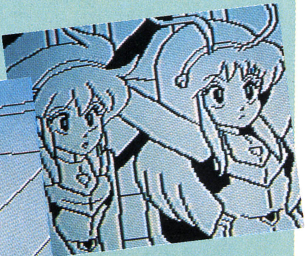
MSXにもついにHソフトの時代がやってきたぞ。名作のほまれ高きジャストの3作『天使たちの午後』『エリカ』『くりいむれもん』がMSXに移植されたのだ。ゲーム自体は88版などと変わらないけど、MSXにHソフトがない、と嘆いていたキミ、ほんとにおめでとさんでした。画面は残念ながら、白黒の画面を着色したものなので見づらいんだけど、ゲームとしてはなかなか楽しいので、許してあげよっと。



▲これは88版の『くりいむれもん』です。以前に紹介したよね



▶『くりいむれもん』でーす



◀『天使たちの午後』でーす

対応機種：『ロリータ姫の伝説』『ロリータ姫の絵日記』どちらも、PC-88シリーズ（5D／5,800円)、FM-7シリーズ（T／3,800円)。問い合せは、パスカルII ☎(0534)47-3133へ

いつみセンセーション②



♥今回の見せ場はやはりこのあたり。〝レズ〟というより、お互いに好感を持つもの同士が、体をいじくりあう感じなのだが、そのエスカレートの様が圧巻。〝前代未聞のやりっぱなしマンガ〟という称号も納得できるわけだ。ストローを使用する〝演出〟は、エロマンガ史上でも、ありそうでなかった新しさ!

オタッカー時代の

しまうのだった。その行為において、対象はもちろん女のコであるが、実物の女のコとはかけはなれた女のコである。なぜなら、M少年は内気だから。M少年は、外界と接触を持つのが恐ろしかった。とりわけ醜悪な生身の女とは。

そこで登場するのが、変態女教師! である。まぎれもなく彼女は、成熟した醜悪な生身の「女」そのものを象徴する。だから、存在そのものがギャグなのである。彼女は、M少年を「ケースB」とみなし、正常なSEXができるよう更生させようとする。しかし、そのことで逆に自分の変態が露呈し、またもやギャグとなってしまう。

そう、あのHCの問題作『いつみセンセーション』の②がでた。当然、前作の話の続編で、ここでは不幸な事件(笑)によって姿を消したいつみの友人・陽子が、後輩の友紀とレズる。この長回しが最大の見せ場。このコマ割りセンスは正に天才的! そして、やはり何か満たされないと、陽子はいつみを探しに出、3巻に続いていくのである。巻末には「いつみプロジェクトNOTE」なるものがあって、キャラの原型とかナゾにつつまれている戯遊群周辺のことが載っている。おっと、そういえばこの『いつみセンセーション②』のテレフォンカード(2種類)をプレゼントするので最後のページを見てくれ。

もひとつ、おっと。今月はチャートについて、まだ言及してなかった。右の表は、東京・新宿のマンガ専門店「まんがの森」(☎03・341・0921)の3月の売上を元に、大山が勝手にHCと思われるものを抜粋し、順に並べたものである。地方の読者には、おおいに参考になることであろう。アララ、もう残りが少ない。安田秀一の2作目『セクシャル・コネクション』が、かわいかった。大島岳詩の『DR麻衣子』は劇画調ながらもそそるものがあった。それと、いろいろである。では。



◀▲戯遊群『いつみセンセーション②』白夜書房 680円



▲『アプリコットVol.3』桜桃書房 890円



▼『まじかるぽっと3』日本出版社 850円

読者広場 いこい

北海道のニセコ・シャコタン国立公園に住む〝はなげの出たスーパーマリオ〟から、長文のお便りがきたので、抜粋して紹介しよう。(便せんは『めぞん一刻』であった)

「やあやあ、穴然ですがこんにちは、じゃなくて初めまして! (穴→突、初→始。大山注) 最初からはずしてすいません。まず、私が初めてコンプティークを買ったのは(中略。要するにウヒョ新で、森山塔、阿宮美亜の存在を知り、以来熱中しているとのこと) 阿宮さんのあのリアルな体の絵の書き方が(描き方。大山注)、『うーん、のん』ですね! (中略) PS ちなみにピンクの紙に書いてある絵は、ボクが書きおろし風に書いたものです。どうですか?」



▲北海道のニセコ・シャコタン国立公園に住む〝はなげの出たスーパーマリオ〟から送られてきたイラストじゃ。はっきり言わせてもらうと、大山は、うれしいのか、そうでないのかわからぬ……

大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

いよいよオタッカー（216ページ・小田嶋隆氏のコラム参照）時代の幕明けだ。オタッカーとは何か？　そう、この福袋を開けてしまったキミ、キミこそオタッカーであるッ!!

Hコミックだ！

Hの真髄にせまる!!

"H"の語源が何であるかを知っている人は、意外に少ない。キミもこの福袋を開けてしまった同じ穴のオタッカー（この言葉を知った以上、最低10人には"オレってオタッカーなんだって"と言いふらすこと）ならば、知っておくべきだろう。"H"とは編集部の久木さんの頭文字ではなく（とはいうものの"ウヒョヒョ"の命名は彼のものだ）、「変態」の頭文字であった。別に、Hな人がすべて変態というわけでもないと思うが、辞典にはそう載っている。なんでも、戦前の女学校（今の女子中とか女子高にあたる）で、生徒の間で最初にはやったということらしい。男女交際なぞ、ホンの一回でもキスしたりすると、「ねーねーあの人Hなんだって」と噂を立てられたらしい。他に"S"ってのがあって、これは「シスター」の頭文字。ちょっと女の子同士で親しくしていると、「ねーねー、あの人たちSなんですって」と、まるでレズにされてしまうのであった。なんともかわいい時代である。

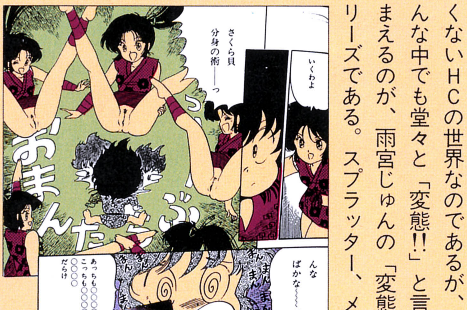
ともあれHとは、ハッカーでも福袋でもなく、"変態"の頭文字なのである。

さて、変態なんぞ少しもめずらしくないHCの世界なのであるが、そんな中でも堂々と「変態!!」と言いきってしまえるのが、雨宮じゅんの「変態女教師」シリーズである。スプラッター、メカ、エログロ入り混じるグチャグチャなHCの世界において「変態!!」と壮快にも小気味よく言いきってしまえる希有な作品である。特に『CASE B』における表題作などは、今までの「変態女教師」のパターンが集約されていると思う。

主人公の内気なM少年は、根本的には少女という存在に憧れている。しかし、M少年は、ナルシズム傾向を持ち、かつ美少年であった。よって、少女の制服や体操服、下着を身につけて射精して

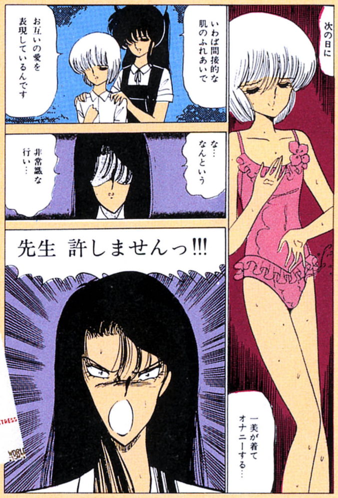


▲▶大島岳詩『Dr.麻衣子』辰巳出版　800円





◀▲安田秀一『セクシャル・コネクション』久保書店 800円





▶▼雨宮じゅん『CASE B』久保書店 500円

H・COMIC 試みのベスト10

	書名／著者名／発行所	
1	フェアリーダスト①	
	真鍋譲治 ほか	創映新社
2	いつみセンセーション②	
	戯遊群	白夜書房
3	パンプキン14	
	わたなべわたる ほか	白夜書房
4	CASE B	
	雨宮じゅん	久保書店
5	リフレックス3	
	Ken-G ほか	白夜書房
6	セクシャル・コネクション	
	安田秀一	久保書店
7	秘密のファーストデート	
	もりやねこ	桜桃書房
8	うろつき童子6	
	前田俊夫	ワニマガジン社
9	新・さくらんぼ倶楽部	
	森山塔	大洋図書
10	パステル♡の誘惑	
	もりやねこ	松文館



黒魔術師・宮本が明かす

『太陽の神殿』の秘密

私がズバリ答えます！

●宮本恒之
私が魔法に手を染めるようになったのは、15~16歳の頃だったと思う。夜2時、新月の夜に悪霊の召喚を試みたのもこの頃だった。誰もいない公園で、魔法円を地面に描き、ツエで地面を数回たたき呪文を唱えた。でも、これは失敗だった。魔法円の一部をなんと、自分で踏み消していたのだ。ゾーッ／　もし本当に悪霊が呼び出されていたら…、以後、私はずっと研究を続けている。

先月のＤｒ．木屋にひき続き、またしても日本ファルコムの黒魔術師・宮本が福袋に登場！ ハワイに行かなかった宮本さんが、ハワイの夕陽を思いうかべながら『太陽の神殿』の秘密をビシビシ教えてくれるのだ!!

Q お願いします、あわれな私に教えてください。太陽の鍵は取れたのですが、地下から出られないんです。助けてくれェー。

A ムムッ！　やっぱり出たか、ぜったい来るとおもったんだよネ。教えようかなァー、やめようかなァー、ヨシ！ キミだけに教えよう。実はそれはネ、地下迷路に入る前に…ヒソヒソヒソのヒソヒソ……。

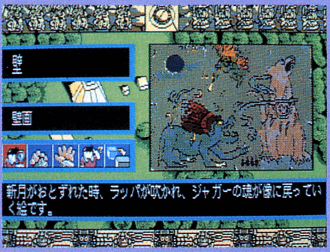
Q 戦士の神殿で本物に変わってしまったジャガーを消すことができないんですが、どうすればいいのですか？

A フムフム、なるほど、そこでつまっているのか。ジャガーを消すために必要なアイテムは、金の笛だ。これは南の泉で手に入れることができる。ただ、この金の笛は壊れて下の方に穴があいているので、キミが始めに持っていたバンドエイドを貼るのを忘れないように。それから、ジャガーを元にもどす前に壁の穴からさびた鍵を取ることも忘れないように。



Q 銀の香炉の使い道がわからないんです。いろいろと試してみたんですけど、何も起きないんです。

A はい、はい、銀の香炉の使い道だネ。ここは隠された聖地、神殿跡で使うことができるんだ。そこにある祭壇の上に銀の香炉をのせて、コパルの入っている皮袋とジョイントしてみよう。すると、銀の香炉から煙がのぼり、不思議な気分になってくる。ＢＧＭも変わってしまうんだぞ。そして、銀の香炉を持って、４枚ある壁を回ってみると、何もなかった所に、壁画が現れてくるんだ。わかったかな？



Q 球戯場で銀の鍵を見つけたんですけど、取ると入ってきた扉が閉まってしまい、出れなくなっちゃうんです。どうしたらいいのでしょう？

A うーん、これはちょっとややこしいぞ。まず、必要なアイテムは青いレンガと歯止め、そして、歯車だ。青いレンガはキミがある部屋を見つけた時に取ったはずだ。そして、歯止めは同じく球戯場の通路にあっただろう。２つのアイテムを取ったら（先に歯止めを取ると通路が閉じてしまうぞ）、次にカスティーリョへ行ってみようそして、床にあるくぼみに青いレンガをはめれば、アラ！　不思議、地下への入口が見つかるはず。中には歯車の山が、そこでのこりの歯止めを使ってハンドルを回すと水が流れる音がしてくる。水と言えば、２つしかないよネ。さっそくいけにえの泉に行ってみよう。そうそう、その前にカスティーリョで取れるハンドルを使って、球戯場の通路をあけておくのを忘れないように。

Q いけにえの泉で、どうしても扉をあけることができないんですけど、どうしたらいいのですか？

A いたって簡単な方法だ。扉の前に像が２つ並んでいるよネ。そのどちらかの首を回せばいいんだ。ただし、どちらが正しいかは、自分で考えるように。ガンバレ！

Q カラコルの台座に、銀の玉を置くことはできるのですが、何も起きないんです。何をしたらいいのですか？　それともアイテムが違うのでしょうか？

A ここは、かなり複雑な（というか、めんどくさい）トリックになっているんだ。まず、始めに置くのは銀の玉でＯＫだ。そこで、ジャガーの時と同じように、金の笛を吹いてみると、ホラ！　ひと笛の光が放たれるだろ。あとはその光をおって千柱の間へ行けば、あるアイテムを見つけることができるだろう。



Q 高僧の墓の地下で、棺を見つけたのですが、入口は入る時に閉まってしまい、どうしても出ることが

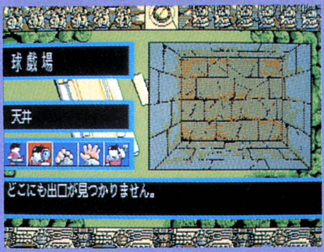
できないんです。どうしたら出られるのか。あわれなボクに教えて！

A 困ったなァ、ここはゲームの中でも山場のあたりなんだヨネ。じゃあ、ヒントだけだぞ。ポイントは2つだけ、カスティーリョの首なし像にある物を置くことと、高僧の墓の地下で鏡を使うことだ。アッ！　1つ言っちゃった！



Q ボクは、球戯場の地下迷宮に入ることはできたのですが、同じようなところばかりで、迷ってしまいました。どうしたら抜けられますか？

A おー、よくぞそこまでたどりついたネ。ここまで来れば、太陽の神殿は目の前だぞ。その迷路を抜けるには、2つのアイテムを使うんだ。キミはコンパスって知っているかな？

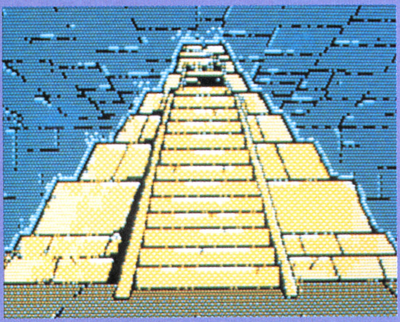


Q 地下迷路の中の行き止まりまで来たのですが、あのブロックを持っていなかったのです。ウェーン、どうしたらいいのですか？

A なぁーんだ、そんなことですか。そんなたいしたことじゃないですよ。すばやくリセットボタンを押しなさい。

Q 見つけました！　太陽の神殿を見つけたんです。でも、入れないんだよー、だって神殿って小さかったんですもの、どうしたらいいの？

A ウッ！　危ない質問だなァ。でもちょっとだけ。下の写真を見てごらん。どうすればこんな風に見えるのかな？



Q 宮本さんて、どんな人なんですか。エイズだって聞いたんですけど、本当ですか？　ぜひ教えてください。

A ドッヒャー！　何を考えているんだキミは。私はエイズではありませんよ。プンプン！　むしろ、ハワイ帰りの木屋さんの方が……？

トップシークレットテレフォン

① 03-359-4444
② 03-221-9800

『太陽の神殿』の大サービスじゃよ！

今月は先月の『ロマンシア』同様、『太陽の神殿』の秘密に迫るぞ。答えるは、ファルコムの黒魔術師こと宮本恒之さんだ。そして、な、なんと編集部がまたもや引越するのだ。で、今月はシークレットテレフォンの電話番号が2つになってしまったのだ。①の方が5月16日までの番号、②の方が5月18日からの番号。くれぐれもまちがい電話はしないように！　慎重にダイヤルしてね！



Q カギは取れたけど出れんゾ！

なっ、何なんだこいつは。いやに挑戦的な態度だな。そんなヤツには教えんぜ……と言いたいところだけど、今回だけ特別に教えてあげよう。キミが球戯場の地下、つまり太陽の神殿のある地下から出れないかと言うとだね。それは入る前に、出口を開けておかなかったからなんだよ。で、どうやって開けるかは、電話で教えよう！

第1回	5／8➡5／16
第2回	5／18➡5／27
第3回	5／28➡6／6
お休み	5／17、6／7

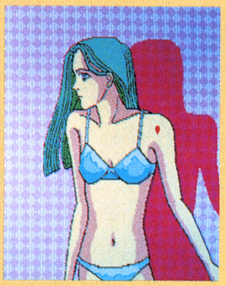
ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

＊このトップシークレットテレフォンでは、これからもどんどんゲームQ＆Aに答えていきますので、ゲームへの質問、出演してほしいゲームデザイナーなどを大募集します。ハガキの送り先は「トップシークレットテレフォンQ＆A」係まで

Hプレゼント

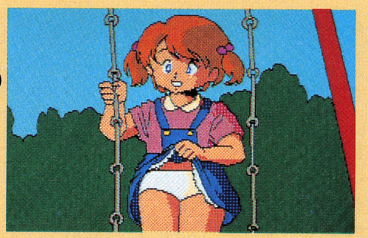


さあさあ、よってらっしゃい、見てらっしゃい！毎度おなじみ、Hなヨッチャンのプレゼントの時間がやってきました。そこ行くおにーさん、ちょっと足をお止めなさいな、ここにとりそろえました、Hな品物の数々、読者のみなさんにプレゼントしてしんぜようではないか、ハッハッハッ！今月は初登場のテレフォンカードもありまっせ!!



❶

❷



❸



❹



❺



❻



★パソコンソフト

❶OMEGA 2……………………3名
❷幻夢の城……………………3名
❸ロリータ姫の伝説…………3名

★Hコミック

❹Dr. 麻衣子……………………3名
❺セクシャル・コネクション…3名
❻CASE　B………………10名
❼いつみセンセーション2…5名
❽アプリコットVol. 3……　5名
❾まじかるぽっと3…………3名

❼



❽



❾



★特製テレカだよん！

❿…………5名　⓫…………5名

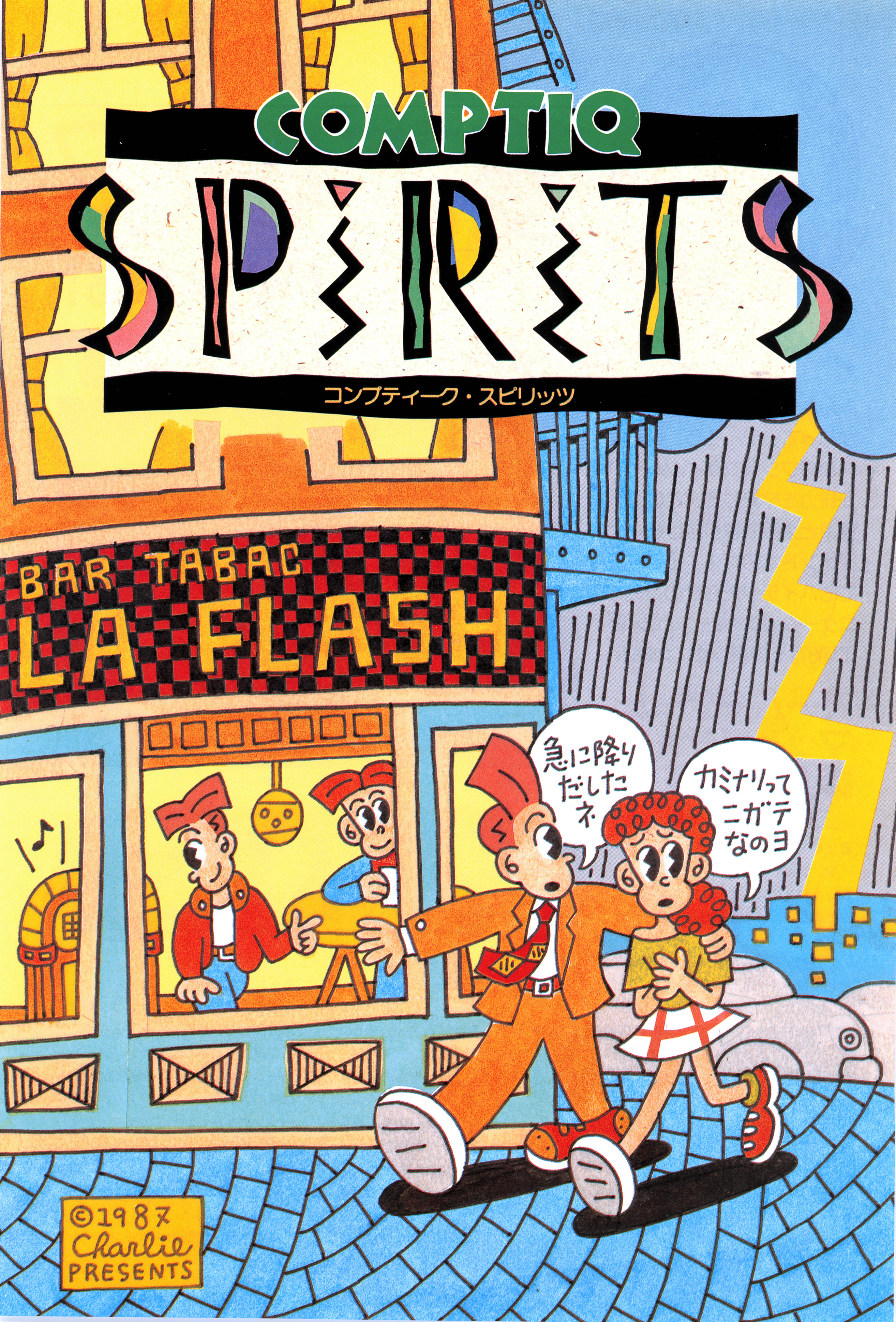




★応募方法

★上の福男の絵が福袋のページのどこかに隠れています。それを切りとり、官製ハガキに貼って応募してください。応募者多数の場合は、抽選で当選者を決めさせていただきます。
★ハガキに欲しい商品の番号（ソフトは対応機種も）の他に①住所②氏名③年齢④職業（学校名）を必ず書いてください。
★あて先は、〒160　東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部「Hプレゼント」6月号係。しめきりは昭和62年6月7日。発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。官製ハガキ以外は無効です。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります


COMPTIQ
SPIRITS
コンプティーク・スピリッツ
BAR TABAC
LA FLASH
急に降りだしたネ
カミナリってニガテなのヨ
©1987 Charlie PRESENTS



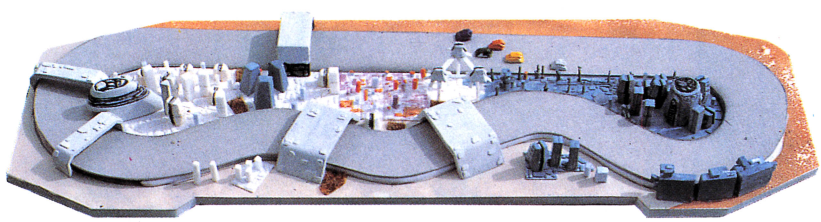
もうすぐ 夢工場'87 がやってくる!

スーパーゲーム"マッハビジョン"を徹底追跡!

みんな"夢工場"ってなんだか知ってる? そう、目玉マークのフジサンケイグループが総力を結集して、この夏、東京と大阪で繰り広げる一大イベントなのだ! どこを見てもハイテクだらけのコミュニケーション・カーニバル"夢工場87"。その楽しさに大接近!



▲マッハビジョンのジオラマのイメージイラスト。デザイナーの小林さんが描いたもの



▲マッハビジョンの模型。構想はここからふくらんでいったのだ

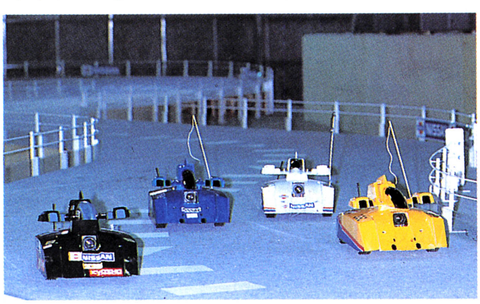
スーパーゲーム マッハビジョン 誌上試乗記!

エンジン音がうなり、突然ブレーキ音が場内に響いた。

「な、なんだ?」

という驚きの後、これまでに体験したことのないような緊張感が全身をかけめぐった。

全周80メートルのレーシングコース、そしてコースの前には5台のコックピットブース。このブースには、それぞれ21インチの大画面モニターが備えつけられている。ウーン、どこかで見たような気がする……。そう、あの「アウトラン」をパワーアップしたようなものなのだ。



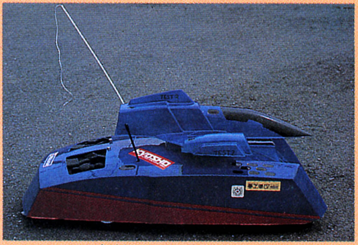
▲仮組のコースを走るスーパーカー

……4月のとある日、コンプティーク編集部の夢工場取材班(実はこの日突然組織されたのだ)は、今世紀最大のスーパーゲーム(ちょっとオーバーかなあ?)"マッハビジョン"の取材に出かけたのであった。

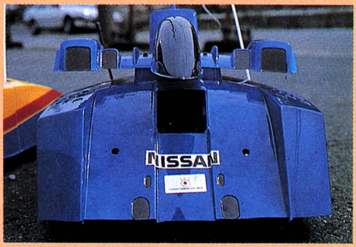
この「マッハビジョン」は、新作、未公開など、いろんなゲームを中心にして構成されるパビリオン「スーパーゲーム」の最大の目玉。時速300キロを体感できるスーパー・リアリズム・レーシングゲームが、この"マッハビジョン"なのだ。"マッハビジョン"には、これまでのレーシング・ゲームにはなかった、いろいろな仕掛けがされている。

まず外見。市販のスポーツカーから

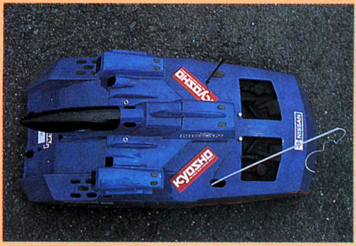
マッハビジョン解剖！



▲アンテナが送信用と受信用に2本ついている



▲前面についているカメラ。アレッ、見えない？

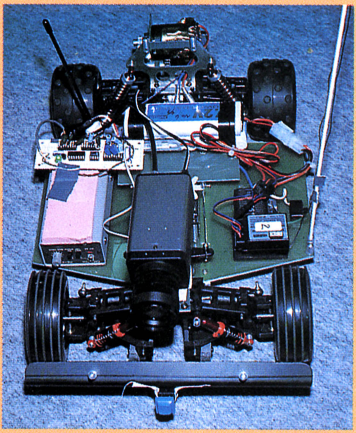


▲車体を上から見たところ



◀左が〝マッハビジョン〟の生みの親の小林さんなのだ

▶マッハビジョンを分解したところ。前部のカメラで撮った映像はUHFの電波でコックピットに送られ、コックピットからの運転情報はFM電波でラジコンに送られる。システム自体はいたって簡単なものなのだが、やはりこれを考えつくというのは、なみの頭脳じゃないね



は、想像もつかないようなボディ・スタイル。車体の前方上部には、鳥に似せたようなロボットが、頭と両手を突き出すようにのっかっている（写真は完成版ではないのでやや形が違う）。そして、車体前部につけられたマイクロカメラ。幅40センチ、長さ70センチ、高さは50センチ。本物の８分の１スケールで作られた、超未来的マシンなのである。車体にはゼッケンやスポンサーネームが描き入れられていて、ウーン、スタイル抜群、気分全開！

でも、すごいのはスタイルだけではない！（おっと、思わずリキが入ってしまった）

この〝マッハビジョン〟は、ラジコンとテレビゲームを合体させたものなのだ。「アウトラン」のように、ハンドル操作と連動して座席が回転し、アクセルに応じて排気音がブンブンうなる。でも、ブースに備えつけられているモニターに映し出される映像は、今、目の前を走っているラジコンカーのカメラが捉えたもの。プレイヤーはラジコンカーから送られてくる映像を見ながら、コックピットからラジコンをハンドリングし、まるでＦ１レースのヒーローのような気分にひたれるのだ。体感速度はなんと300キロ以上。おい、なにトロトロ走ってんだよ、と思っても、コックピットの画面に映る映像は実際の約10倍。だから、時速10キロぐらいで走っても、かなりのスピードを感じてしまうのだ。

そして、レーシングコースがすごい。これもただものではないぞ。現代都市とはまったく違った近未来的都市を想定して、実景のモデル版＝ジオラマが作製されるのだ（この取材の時は残念ながら実物はまだ未完成だった。模型とイラストでカンベンしてね）。このジオラマの大きさは、長さ30メートル、幅12メートルもある。つまり、時は21世紀、ところは近未来的都市、ビル群や街並みをつきぬけてつっ走るハイウェイ、という設定なのだ。そして、このジオラマには、近未来都市に登場するＳＦＸ風景がいろいろと登場する。たとえば、エアシャトル、浮遊都市など。映画『ブレードランナー』のような雰囲気を実際に味わえるのだ。そして、これらの大パノラマは、レース中はコンピュータ制御によって昼夜のバラエティーをも描き出すのだ。



▲ビシビシ迫力が伝わってくるゾ

マッハビジョンで未来を体験する！



▲女のコだって、思う存分楽しめるんだ！

レースは2周でワンレースとする交代システム。なのだ、本当は。でもこの取材の時は、ひとりで何周してもOK。だから、思う存分体験している人もいたのです。右の写真に写っている女のコもその一人。この日は、〝マッハビジョン〞のプローモーションビデオの撮影も兼ねていたので、なんとタレントさんが来ていたのです。ほら、見て見て、あの小倉久寛さんも来ていたのです。まーまー、あげる悲鳴の大きいこと、大きいこと。でも、可愛かったので許してあげよーっと（小倉さんが可愛かったわけではないですよ、念のため）。

本番の会場内には、プレイヤーのみでなく、より多くの人にこの興奮を体験してもらうために、100インチ以上の大型モニターが設置してある。また、アナウンサーによるレースの実況中継も予定されているそうだ。

また、この〝マッハビジョン〞を使ったイベントもいろいろ用意されている（すべて予定)。タレントやプロレーサーが参加して華麗なレースを繰り広げる〝スター・グランドチャンピオンシップ〞、マッハビジョン・ナンバー1を競う〝夢工場グランプリレース〞、女性だけが参加できるという〝ギャルズチャンピオン大会〞などなど。

ところで、この〝マッハビジョン〞の生みの親というのは、『ガンダム』のポスターなどを手がけた、あの小林誠さんなのだ。(そう、本誌5月号のモンスターカレンダーも小林さんが描いたものだったんだよ、知ってた？)

小林さんは、この〝マッハビジョン〞



▲小倉さんもおっきな声で騒いでました


▲雰囲気モリモリの撮影風景

では、ラジコンカーのデザインから製作、ジオラマのデザインまでのすべてを手がけている。

小林さんは、子どものころからプラモデルに凝り、既成品にあきたらず、自分でデザインしたオリジナルのプラモデルを作っていたりした。この世界に足をふみ入れるきっかけとなったのは、冷やかしで作ったロボットのデザインをバンダイに投稿したこと。そして今では、メカデザインだけではなく、写真、レコードジャケットなどへも手を広げている。

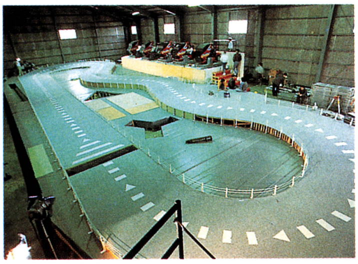
そして、その才能はアメリカからも注目され、昨年はアメリカで放映されたこども向けＳＦＸテレビ映画で宇宙船や、オリジナルロボットなどを製作している。来年はＳＦＸ映画の制作にも関係する予定だそうだ。

「スーパーゲーム」には、ここでとりあげた〝マッハビジョン〞をはじめ、これまでだれも体験したことのないような、近未来に向けて実現可能な最新コンピュータゲームが結集されている。「おしゃべりロボット君　トーキング・マシーン」では、ＤＥＣ　ＴＡＬＫという名前のおしゃべりロボットが登場。これを4～5台使ってのしりとりゲームが行われる予定。

そして、パソコンゲーム・ファンなら見逃せないのが、『ウルティマⅣ』。これは本誌4月号のそふとくりーむ新聞でインタビュー付きで紹介したので、みんな知ってるよね。

その他にも本邦初公開の「3Ｄファミコンゲーム」が10台。レーシングゲームを中心に、最新鋭の人気シューティングマシンなど100台をそろえた「エキサイティング・アーケードマシン」などがある。ウーン、7月18日が待ち遠しい。


▲コースの中に入るとひかれちゃうよ


▲これがコースの全景だ！



"夢工場"はみんなが楽しめるハイテクおもちゃ箱

夢工場には、ここで紹介した「スーパーゲーム」の他にも、いろいろと楽しいパビリオンが用意されている。まだ制作途中のものが大半なので、ここではどんなものか、ということだけ紹介しておくね。

まずは「アプローチ・ショック」。パビリオンの入口にそびえ立つ不気味な建物にはどんな秘密があるのか(これは、実際に体験してみるのがいちばんいいみたい)。

そして「3Dコンサート」。高速の液晶シャッターが付いた特殊メガネをかけて、円形ドームの中のボディソニック・チェアにすわると……、ゴワーン、と目の前に200インチ以上の大画面が迫ってくる。当然、音も200インチなみの大音響だよ。

「ゲゲゲの鬼太郎ーニューメディア探険隊」は、ニューメディアに彩られた不思議な世界。ご存じゲゲゲの鬼太郎をはじめ、いろいろな妖怪が登場して、みんなを楽しませてくれるよ。

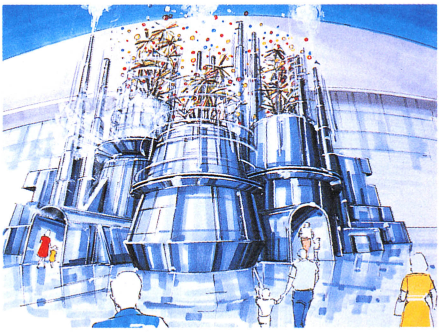
「マジックジャングル」ではサラウンドの効果音とともに、中央から前周のブラウン管(320面もあるのだ)めがけて、ドンと唇が飛び出す。そして、クライマックスでは、一瞬の静寂を打ち破る映像と音の突然の爆発。

「メルヘンジャングル」に足をふみ入れると、パビリオンが10個のメルヘンチックな遊び空間(ジャンク)に区切られている。歩くと奇妙な音をたてる〝エントランス〞、天井や壁におっぱいがあふれている〝ボーイン・ジャンク〞、濡れそうで濡れない〝ウォーター・ジャンク〞、マルチスライドを使った近未来的映像を実体験できる〝マルチ・シアター〞などなど、ここでも多彩な〝ハイテクおもちゃ〞が目白押しだよ。

そして、さながら巨大プラネタリウムのように、全天周スクリーンに短編ＳＦＸ映画（石ノ森章太郎描く「祭りの夜」)が映し出される「ファンタスティック・サーカス」も見もののひとつと言えそうだ。

この他にも、「ワールド・バザール」「アイドルランド」「マジカルロマンス」「ワールドスナック」などなど、どれも、パワーを秘めているのだ。

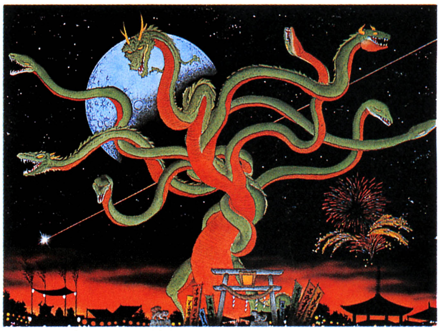
また、大阪会場だけの開催だけれども、プラネタリウムとディスコがドッキングした未来型のエンタテイメント空間「スペスウォム」も楽しそうだよ。夢工場に関しては、次号も取りあげる予定。みんな注目！



▲アプローチショック



▲スペースウォム



▲ファンタスティック・サーカス

FAMICON SPIRIT



●ファミコン・スピリット●

ピポポ、ドモ！　お初……と言いたいけど、2度目の登場になる私は"M-1号"。ファミコン・スピリット担当のアンドロイド・ライターだ。



「新宿中央公園殺人事件」

探偵 神宮寺三郎

今回も、前号にひき続き「新宿中央公園殺人事件」をやるど。バー・ホステス"高田桃子"殺しの難事件にタフな探偵・神宮寺三郎が挑むというハードな推理&捜査アドベンチャーだど。と、ゆーわけで、私"M-1号"も今回はハードボイルドでいくどぉ〜、なんてネ!!

神宮寺三郎の捜査公開！

前回にひきつづき、２度目の登場はファミコン初の本格ハードボイルドだど！　の「新宿中央公園殺人事件」だど。前回では、ほんとうにゲームの足の裏ぐらいしか紹介できなかったけど、今回はグッと掘り下げてみたど。

ゲームは新宿中央公園のスクロール画面からスタートするんだど。でも今のところここには用がないので、さっそく事務所へもどろう。すると事務所には熊野刑事がいる。さあここからが本格的なゲームの始まりだど。

熊野刑事から事件についてのくわしい情報を得たら、いよいよ捜査を開始しよう。

ゲーム画面は、静止画面とスクロール画面の２つのモードがあるんだど。ん〜これはカッキ的だ。神宮寺三郎の捜査タイムリミットは15日間。ゲームを１度中断セーブすると１日経過と記録され、15日目を過ぎると捜査は自動的に打ち切り。こりはシビアだなァ。

静止画面

静止画面では、おもに聞き込みが中心となる。メインコマンドを駆使して、重要な情報を訊き出そう。コマンドには、メインのほかにその時の状況に応じてさまざまなサブコマンドがプラスされるんだど。そうそう、捜査に行きづまったら"タバコを吸う"。何かがひらめくぞ。



スクロール画面



このゲームでは、新宿中央公園のシーンが上下左右のスクロール画面になるんだど。スクロール画面のときにも、メインコマンドは使用できるから、公園内にいるさまざまな人にも訊き込みをしよう。それから、ここでは"まわりみる"のコマンドをめいっぱい使うことだど。

イラスト／菅原敬

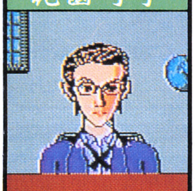
捜査ポイントはここだ!!

複雑な人間関係をつかめ!!

とにかく登場人物は、さまざまだど。大資産家ありその秘書あり、大学生やホステス、おまけにヤクザまで出てくる。彼らに会うためには、むやみに動き回らずにそれぞれの場所でジックリと聞き込みすることがだいじ。そうすれば、自然と次に会うべき人物像が浮かんでくるんだ。熊野刑事じゃないけど、ひとつひとつ証拠を積み上げていくことが捜査の基本だから、楽をしていてはだめだど。人間、しんぼうだ！

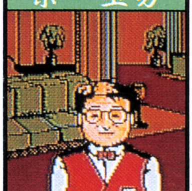
下の図は、おもな登場人物(容疑者)たちの相関図だ。被害者・高田桃子をとりまく、複雑な人間関係を表わしている。はたして真犯人は誰なのか？それは殺された高田桃子だけが知っている……ど。(あたりまえだっつーの！)

花園町子（はなぞのまちこ）



28歳。柏木大介の秘書をしている。柏木の会社を実質的に動かしている、優秀なキャリアウーマンだど。

京 玉男（きょうたまお）



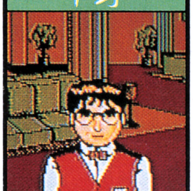
町子が事件当日宿泊した新宿ＫＯホテルのフロントマン。このホテルでは、まず彼に会うことができる。

阿佐ヶ谷（あさがや）



新宿ＫＯホテルの地下駐車場係。彼の情報は、事件の重要な決め手となるので絶対会おう。

中野（なかの）



新宿ＫＯホテルのルームサービス係。彼の情報も絶対重要だど、聞きもらしたりするなよ。

西口忠夫（にしぐちただお）

Ｋ大学の学生。桃子の恋人である。角筈一郎の同級生でもある。彼には、ちょっとすごんでみよう。

柏木大介（かしわぎだいすけ）

新宿のあちこちに土地やビルを持つ大資産家。彼の財産はは見当もつかないほど多い。バー「イースト」のなじみ客。

高田 桃子

角筈一郎（つのはずいちろう）



25歳。Ｋ大学の学生であるが、学校にも行かず、毎日ブラブラしている。殺された桃子の恋人だど。

大塚恵子（おおつかけいこ）



殺された高田桃子の働いていたバー「イースト」のホステス。桃子の良き先輩であり、相談相手でもあった。

代々木一（よよぎはじめ）



桃子のつとめているバー「イースト」の店長。大のバクチ好きで、新宿の暴力団とのつき合いもあるようだど。

大久保（おおくぼ）



新宿中央公園の管理人。彼が殺人現場の第一発見者だど。彼に会うのは、ゲームの中盤くらいだど。

風林豪造（ふうりんごうぞう）



新宿に本拠地を置く暴力団「関東明治組」の親分。歌舞伎町に事務所を持っているので、神宮寺とも顔見知り。

伊勢丹治（いせたんじ）



中央公園の派出所に勤務している巡査。事件当夜も。交番上勤務していた。彼にも聞き込みをしよう。

三越哲夫（みつこしてつお）



彼も中央公園の派出所に勤務している。事件当夜には、彼も勤務していたので彼にも聞き込みをするだど。

●犯行の動機は何だ？

捜査のポイントは、なぜ被害者が殺されなければいけなかったのかだど。犯行の動機は金？ それともウラミ？ 動機がわかれば新たな真犯人像が見えてくる。

●本当の殺害現場はどこか？

警察の調べだと、被害者はどこか別の場所で殺されて、公園内に捨てられたらしいど。それでは、犯人はどこで殺して、どうやって足跡も残さず公園まで死体を運んだのだろう？



探偵 神宮寺三郎の事件メモ

さて！　ただ今より私は神宮寺三郎だど。まちがってもＭ－１号ではないのだど。このゲームは、推理＆捜査アドベンチャーだ。真犯人を見つけるためには、移動した先で重要な手がかりが出るまでしつこく聞き込みをするのが基本だど。重要な証言が出ると、ジャリラリラ～ンと音楽が流れるから、しっかりチェックしよう。ちなみに、中央公園のスクロール画面では〝あたりみる〟のコマンドをあちこちで使ってみるといいど。それでは、いざ！　捜査開始。

事務所

熊野参造



まずは事務所へともどってみた。すると事務所には熊野刑事がいて、新宿中央公園にて殺人事件が起きたので、私の手を借りたいと言うことだった。殺されたのは、バー「イースト」のホステスで高田桃子と言う女性で、同じ店につとめる大塚恵子の捜索願いによって身元がわかったらしい。なるほど、歌舞伎町のバー「イースト」へ行ってみよう。

MEMO

高田桃子　21歳
新宿のバー「イースト」のホステス。
死亡推定時刻は、12日23時～13日の０時30分までの間。
発見は、６時30分ごろ。
死因はヒモのような物による絞殺。
以上

バー「イースト」

大塚恵子



バー「イースト」では、まず大塚恵子から聞き込みを開始した。

恵子は、桃子について、「ももちゃんはとってもいい子で、人からウラミを買うなんてとても考えられないわ」と言っている。親友の桃子が殺されて、かなりショックを受けているようだ。ウラミによる犯行ではないとすると、いったい何が原因なのだろう。

MEMO

恵子のアリバイは？
「12日は、ももちゃんと入れ違いでお店に来て、そのままお店にいたわ。13日の２時ぐらいまでだったわ」
桃子殺害の動機は？
ウラミによる犯行ではないよう。

あたりの人

恵子から、ひととおりのことを聞いたのであたりの人からも話を聞くと「ここだけの話だけど、店長の代々木さんは桃子にかなり借金があったらしいぜ」と言う証言が得られた。

MEMO

新しい容疑者に、バー「イースト」の店長代々木一が浮かび上る。

代々木 一



さっそく店長の代々木を呼んでみた。代々木はヒョロリとしたヤセ型で、かなり悪者っぽい顔をしている。う～んあやしいぞ。

代々木は「桃子のことは、あんまり知らないよ」などと言っている。アリバイを訊くと、あとは何を訊いても「いそがしいんだから、さっさと帰ってくれませんか」の一点張だ。

MEMO

代々木のアリバイ
「12日は、店を早く出て知り合いのところに行ったよ」
重要証言
恵子から、桃子が父親のようにしたっていたバーの客、柏木の存在を知ることができた。

柏木の部屋

花園町子



柏木の事務所へ行ってみると、中はガランとしていて女性がひとりいるだけだった。女性は柏木の秘書で、花園町子と言う。さっそく柏木のことを訊くと「社長は、12日の夜にガンが悪化してお亡くなりになりました」と言っている。えっ？　死んじゃったの。柏木には家族がいないので、資産は弁護士が管理していると言うことだが、かなりあるんだろうなァ。

MEMO

町子のアリバイは？
「12日は朝から社長の看病のため、病院にいました。その後は、新宿のＫＯホテルに泊まりました」
町子の住所は？
吉祥寺のマンション。
町子の写真を撮っておく。

淀橋署

熊野参造



柏木の事務所を出た私は、とりあえず淀橋署の熊野刑事のところまでこれまでの捜査結果の報告に行った。

熊野刑事は、桃子の部屋で見つけた桃子の写真を渡してくれた。そして、代々木のことで重大な情報を話してくれたのだ。「じつは、代々木が風林豪造というヤクザの親分から500万もの大金を借りているらしいんだ」ムムムッ！

MEMO

重要情報

代々木が、明治組の風林豪造に500万の借金があると言うこと。代々木に出頭を命じたら、行くえをくらましてしまったこと。

熊野刑事の推理は？

代々木が犯人である！

明治組

風林豪造



一度事務所に戻り、頭の中を整理した私は、次に明治組へ行ってみることにした。中に入ると部屋には風林豪造がいた。まず代々木のことを聞いてみると、たしかに代々木は500万の借金をしてるらしい。さらに、事件の前に300万を持ってきて、残りは12日には返すと言っていたらしい。いよいよもって、代々木があやしくなって来たぞ。

MEMO

重要情報

代々木が、風林豪造から500万を借りていたのは事実だった。12日に残りの金を返すと言っていた。

どうも、代々木は重要なポイントになりそうだ。それと、風林はまだ何かを知っているようだが…。

バー「イースト」

大塚恵子



私はもう一度バー「イースト」へもどり、恵子に柏木が死んだことを告げた。「えっ？ 柏木さんが亡くなった！ なんてことなの。ももちゃんがいつか、じぶんのお母さんの話をしたら、それからすごくやさしくなって、まるで自分の本当のお父さんみたいだって言っていたのに……」。えっ？ なんだって！……なるほど、そう言うことだったのか!?

MEMO

重大・大・大情報

私は、この恵子の証言によってある事実をつかむことができた。それは、柏木と桃子の悲しい血縁関係だった。しかし、これはあくまで私の推理にしかすぎないので公表するのはまだ早いようだ。

そして事件は意外な方向へ／真犯人はだれだ？



◀この白い車はあやしい。絶対あやしい。と、私は思う



▶さすが洋子！ チェックするところはちゃんとチェックしているし！

カッコエエなァ、私もこんなふうになりたいだど。えっ？ ちがうって！ 殺されるほうや犯人じゃなくて、探偵神宮寺三郎のほうだど。まァ・世界初のロボット探偵M－1号って呼ばれて、けっこうウケルかもしれないなァ（ロボット刑事Kってのが昔テレビでやってたけどネ）。んなこたァどういいんだけど。

さて、ここまでに分かった事実をもとに神宮寺三郎はさらに捜査を進めていくわけだけど、事件は誰も考えもしなかった意外な方向へと進んでいくのだど。柏木と桃子の関係とは？ 柏木の秘書・花園のアリバイ？ 消えた代々木はどこに？ 風林豪造は何を知っているのか？ などなど謎が謎を呼び、さらに複雑な事件へと進んでいっちゃうのだど。

この先、神宮寺三郎は、消えていた代々木を見つけたり、口を閉ざしていた風林から重大な事実を訊きだしたりと大活躍を見せるので、乞うご期待だど！ ワクワクしちゃう。

さてっ、ゲームがうまく進まないキミのために、私、探偵M－1号がナ〰〰イショのポイントを教えちゃうどー。まず、今回最後に行ったバー「イースト」の恵子の証言だど。そして、風林豪造の口をひらく。この2つの事柄から柏木と桃子の関係がはっきりするだろう。さらに、恵子から桃子の恋人角筈一郎の存在を訊くんだど。さて！ 真犯人は？



ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

うーんそうか、ワシってこーゆー顔してたんだ……、と、思わず情けなくなってしまう私が、"やまざき「滋養強壮」たく"であった。

GARYORETSUDEN 臥竜列伝

漢の世が終わりを告げ、古代中国は三国時代へと突入してゆく。
そこに活躍する男たちのロマンは、永世語り継がれてゆくであろう……。

乱世に登場する3人の勇者の物語……

「三国志」を読んだことのある人なら、劉備・関羽・張飛の名前くらいは知っているよね。この3人がゲームの主人公となって、囚われの姫を救うために魔物退治に出かける――それが、このDECOの「臥竜列伝」だ。

3人にはそれぞれ得意な武器がある。関羽は弓矢、劉備は剣、張飛は斧といった具合だ。スタート前にこの中の1人を選び、戦いを有利に導こう。

Pマーク(後述)を取ることによって、武器は写真のように3段階にパワーアップされていく。ただし時間がたつと1段階弱くなってしまうので注意。

パワーメーターの色にも気をつけて。

弓矢



剣



斧

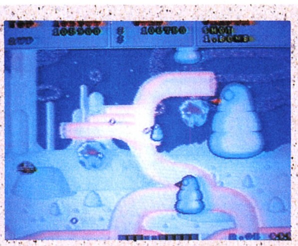


これが話題の!?「見るだけでウマくなる」ハイパーBGV



ファンタジーゾーン、アウトラン、スペースハリアー……セガの人気ゲームがビデオで全ステージ見られてしまうというお得なソフトが、ソニーから4月22日に登場した。各3500円。3ゲーム収録した「SEGAスペシャル」が1万円というお値段で、時間は各ゲーム19～20分。

ファンタジーゾーン



『ファンタジーゾーン』は、ホノボノ画面にBGMのノリが加わってグー。攻略法も使えるぞ。

 イラスト／中野豪



▼見よ！　これがッ！　気合必殺の術だッツ!!

アイテムは箱を開けてから

フィールドに点在する箱の中に各種のアイテムが入っているぞ。

●**破竹（クツ）**……スピードＵＰ。
●**ヨロイ**……敵弾を一発防ぐ。
●**気玉**……気合必殺の術が使える。
●**Ｐ**……主人公の武器がパワーＵＰ。

このほか、馬に乗るとスピードＵＰに加えて、敵弾を３発防ぐ。ダメージを受けたら、ニンジンで回復だ（ニンジンは馬に乗ってないと意味がない）。

パワーをストックする、Ｅ（エネルギーフラッグ）なんてのもあるぞ。

なお「気合必殺の術」とは、気合術用ボタンを押すことによって、一定半径の敵を粉砕してしまうという、驚異の必殺ワザである！（数回やらないと倒れない敵もいるが……）



▲双頭の虎だ。これはソートーに強い！というワケでもない



▲頭だけ異常発達している（？）竜。かまわないで進んだほうが……

広大な大陸を進み、宮廷を目ざすのだ！

ゲームのステージ数は８つ。万里の長城に始まり、黄河・長江を渡って、長安の都を目指し、宮廷で待ち構える大魔王を倒すのだ。

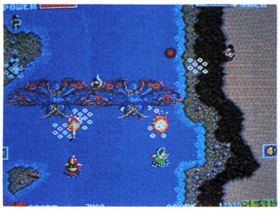
１面クリアするごとにマップの断片が入っていき、７面（長安）をクリアすることで完成、８面では宮廷内での戦いとなる。

やかましい歩兵やモスラにガマ、その他、奇怪なキャラが登場して行く手をジャマするが、気合一発、がんばって突破してほしい。

なお全面クリアするとデモが出て、ゲームは２周目へと突入する。トーゼン、難度は上がります。（１周目でも充分難しいと思ったんだけど……）

今月はページが少なくてゴメンね。来月期待！　㊟





▲おーっ、これはモスラかっ!?　ここは気合一発、ってところかな

▼このガマちゃんが、けっこう見ためはヒョウキン者だったりする





▲あわわわ、踊りながら攻めてくるよ、この人たち！（じつは１人）

▼「ヒメハ　ワガテニ　アリ……」敵のボスも男前である（？）



『アウトラン』は全ステージ見られるけど、早送りがけっこうあって、攻略というより環境ビデオ。



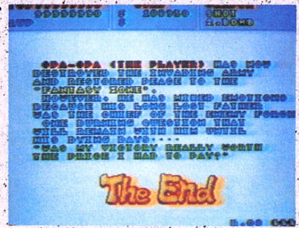
アウトラン

『スペースハリアー』攻略はともかく、画面とBGMの合わせ方がイマイチ！　もっと考えてほしかった。

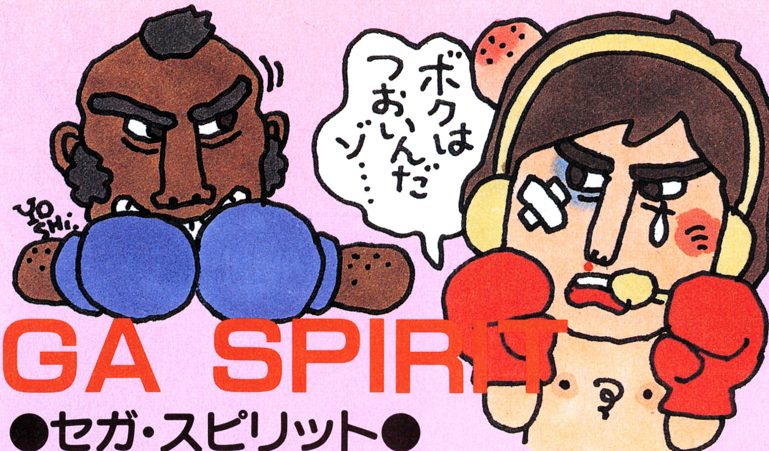


スペースハリア

私個人としての不満を少々もらしてしまったけど、セガファンのキミなら一見の価値はあるのでは!?　㊟



◀ゲームオンチなあなたにも感動のＥＤを……！



SEGA SPIRIT

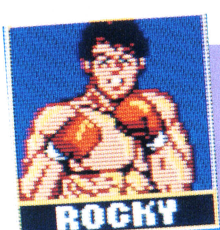
●セガ・スピリット●

5月のやさしい陽ざしは、なぜか幸せ感じるなぁ、なんてノンビリため息ついちゃってるキミ、今日からはそうはいかないぜ!!

スポーツゲームの頂点をめざす、『ロッキー』がついに登場!! こんなの家でやっていいのかな？ こいつは、ヤケドしそうな2M（メガ）の超ド級ハードゲームだ！

ROCKY





いま、キミがロッキーになるのだ！ Fight!!

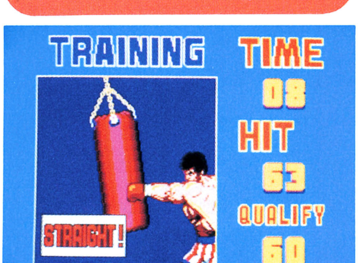
またまた、スポーツゲームの登場！しかし！ 今回は球技じゃないから安心安心。さらに、ロッキーの場合は、操作が今までのものに比べてとても簡単だしね。ストーリーは映画の順番で進んでいくんだけど、まぁ、これは知らなくても別にかまわない。(ちゃんとセガ・スピリット読んでれば、ネ！)

ゲームは、まずトレーニングから始まる。練習とはいっても、この結果いかんによってロッキーの能力・強さが決定されるので、決して力を抜かずにやること。サンドバッグはパンチ力の、パンチングボールはパンチのスピードの、そしてパンチングミットはパンチのコンビネーションのトレーニングだ。

とはいえ、トレーニングと試合は交互に行われるので、(ボタンを押す) 指先のスタミナを考慮してガンバルよーに。さもないと、だいじな試合を前にして、トレーニング中に指がつっちゃうぜ (こりゃ、ほんとにスポーツだわ)。

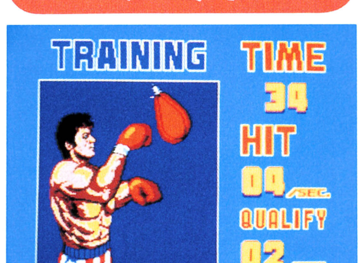
久々に、プレイしながら汗のかけるゲームで、はっきり言ってウレシイ!!

サンドバッグ



▲サンドバッグは80発はキメたい!!

パンチングボール



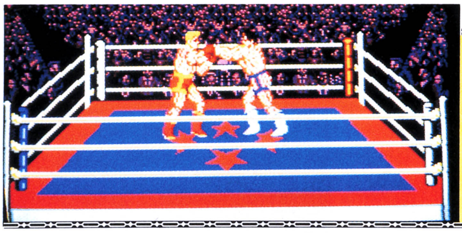
▲パンチングボールは5/sec. 以上欲しい……

パンチングミット



▲ミット打ちは80の大台にはのせておこう

 イラスト／相村嘉一



華麗なるテクの数々！これがロッキーだ!!

攻撃あってのボクシング。ロッキーパワー炸裂(さくれつ)だぁ！

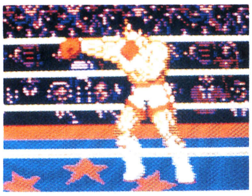
攻撃はコントローラの③ボタン連打で行う。間合いを取っての闘いでは右ジャブ→左ストレート、右ボディ→右フック、接近戦では右ジャブ→左アッパーのパターン。なお、攻撃は基本的にジャブ3発を打ったあとにキメパンチというパターンだが、パンチングミットのトレーニングで80以上出すとジャブ2発→キメパンチになる。

必殺のアッパー

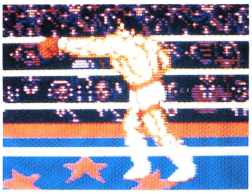


◀接近戦では自動的にアッパーになるんだ

左ストレート

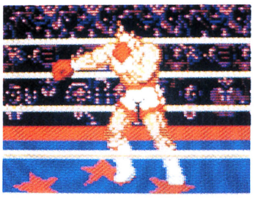


◀右のジャブでリズムをとっておいて……

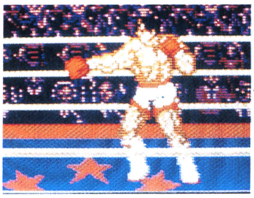


◀体ごとぶつける気持ちで左ストレート!!

右フック



◀ボディーブローをカルく入れた、そのあと……



◀サウスポーの右でも重そうな右フックだ!!

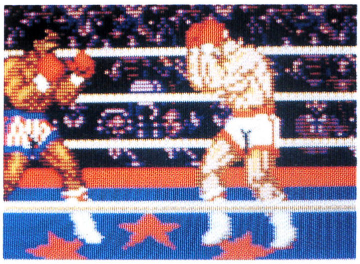
防御が完璧なら、もうテクニシャン？

防御のパターンは3つある。コントローラの①ボタンをニュートラルにして②ボタンを押せば、しゃがみこむダッキング。①の上を押して②ボタンで顔面のガード、①の下を押して②ボタンでボディのガードだ。と、言葉でいうのは簡単だが、実際「有効なガード」をするのは大変なのだ。なにせ相手のパンチのスピードの凄いこと。とくにドラゴなんて、「ガードなんかカンケーねえやいっ」とばかり、ガードごとブッとばしてくるのだから。このさい、「攻撃こそが最大の防御」を信条にしていたほうが、ダメージを受けずにすむ。なお、受けたダメージは、次のラウンドでその50%しか回復しないので、極力早いラウンドで勝負をキメるように。それでも、もしキミがダウンした時は、③ボタンを思いっきり連打。トレーナーがリングを叩くのが早くなり、ロッキーも早く立ち上がれるのだぞ。

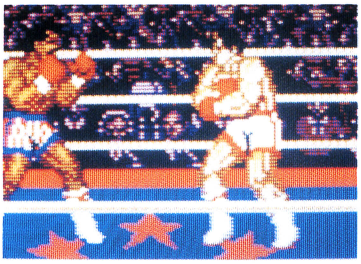
ハァハァ、ゼイゼイ、う、運動不足だなぁ、息があがってしまった……。



▲うまくよけたつもりでも……。立つと……



▲いないいないい……。そうじゃないでしょ！



▲いーとーまきまき……。重症だわ、こりゃ

ハァハァ、インターバルだ！

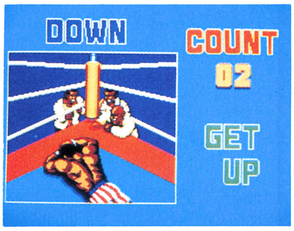
ねぇねぇ、どうしてこれで2M(メガ)ですんじゃうわけ？アニメーションなんだよ～。思わず、「トレーナー、オレ、やるぜ」なんて恥ずかしいセリフなんかが出てきてしまいそ。んなろー、次のラウンドはいただくぜ！



▲青いドリンクといえば、やはり……

ダ・ダ・ダ・ダウ～ン！

ドラゴまでくると、よくお目にかかってしまうシーンがこれ。とにかくボタン連打だ。決して、アハハ、このトレーナー、妙におかしなヤツだな～、なんて笑いながら見てないように。（と、経験者は語った）

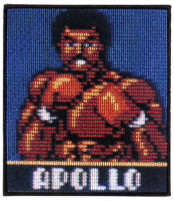


▲立て、立つんだ、ジョー。アレッ！

感動のエンディングのために。対戦相手別、How to win

映画を全部見ていないキミも、これで完璧チャンプになれる!!

VS. APOLLO（アポロ）



のちに親友になるのはわかってても、そこは知っているのに知らんぷり～♬して、アポロをギッタン、ギッタンにノシちゃうのだ。これも対ラング、ドラゴ戦に勝つため。涙をのんで練習台になってくれ！ なんてね。と、まあ、ホント言ってアポロなんて練習台くらいのもんなのよ。パワーはロッキーと同等くらいで、ただ防御のうまいアポロだから、適度な距離をおいて、正確なパンチを撃ちこんでいけば、かってにダウンしちゃうぞ。



▶ほとばしる汗に注目!!

VS. LANG（ラング）



いよいよ本格的な試合といってもいい、ラングとの対戦だ。ラングはアポロよりパンチのスピードがある（だから・パンチングボールの練習で、自分のパンチのスピードも上げておこう）。

そして、ダメージの回復が早いから、極力早いラウンドで倒すようにしたい。ラングは、突っこんでくるファイタータイプだから、接近戦でボディーをねらおう。とにかく、ダメージを受けないこと、ラングを休ませないことがポイントだ。



▶ボディーに一発キメて……

VS. DRAGO（ドラゴ）



ドラゴ！ ウーン、めっぽー強いんだよなぁ～。いきなりストレートが出てくるし。ま、とにかくスピードがたいせつみたい。

ここまできて、こんなこと言うのもなんなんだけど、じつはトレーニングで目一杯パワーアップしてないと対等に戦えないだろう。サンドバッグ80発以上、パンチングボール5/sec、パンチングミット80発以上、これくらいはないとダメらしい。

ドラゴを倒せればエイドリアンを抱き上げて、おしまい。



▶ウッ！ な、なんてヤツだ！

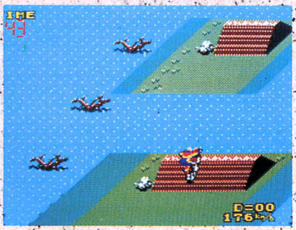
New Soft

『ロッキー』以外にも、まだまだ、こんなに新作ソフトがある！

▶エンデューロレーサー

トリャー！ っとハンドルをみごとに引っこ抜いた人まで出たというエンデューロレーサーが、マークIII専用ソフトになったゾ!!

アーケードをプレイしたことのある人なら、ちょっと勝手が違うのに気がついたと思うけど、斜めスクロールになってるんだ。キャラクターもちょっと小さめにできている。さすがに真正面にスクロールさせることは無理だったんだろうね。斜めだと障害物のよけかたなんかがテクニックの見せどころになるんじゃないかな？



◀ジャーンプ!! あぁ爽快！



◀どっかで見たような車だな

▶スケバン刑事II

セガのキャラクター路線の新作はスケバン刑事II。ナンノファンなら見逃せないネ。奪われた鉄仮面を取りかえし、学園に平和を取りもどせ！



▲アクションもウリのアドベンチャー

▶グレートバスケットボール

写真を手渡された瞬間、硬直してしまいました。またまた球技のスポーツゲーム！ もう熱出そう。フシだ！ 受けて立とうじゃないの！



▲ダンクショート、なんてね

SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

ますます盛況なSTACフェア

さる３月21日㈯の春分の日、東京は北の丸公園にある科学技術館にて、「'87STACフェア」が開催された。

ウチワの話で申しわけないが、本件に関しては、わが編集部のワガママ高野が取材し、読者のみなさんにその模様をレポートする予定であったが、急拠、前日になって「ボクは明日からスキーに行く！　絶対行く！」と言いはじめた結果、編集長である私、佐藤が、みなさんにその模様をお伝えする。それ自体は喜びにたえないが、おい高野！　こんどスキーに行くときゃあ、五体満足で帰れるとは思うなよ！

というわけで、本題に入ります。

さて、「STACフェア」は今回で２回目。第１回は東京・秋葉原のラジオ会館で開催され、１万人も集める盛況だった。各ソフトハウスのオリジナルグッズを即売して大人気だったこと、覚えている人も多いと思う。で、気をよくした主催者が今回はグーンと広い会場で、ＮＥＣ、シャープ、富士通、ＳＯＮＹといったハードメーカーも呼んで、一大イベントに盛りあげてしまった。

「STAC」って何のことか知らない人のために、一応用語解説します。「STAC」とは日本の代表的なパソコンソフトメーカー14社で構成され、積極的にユーザーを開拓しているグループなんだ。出展されたメーカー＆ゲームを以下、ざっとあげておくね。

●T&Eソフト＝『ディーヴァ』。MSX版早く見たいよー。
●ハミングバード＝『ラプラスの魔』影なし?!
●シンキングラビット＝『カサブランカに愛を』、しぶーく出展してました。
●日本ファルコム＝『イース』。デモだけ。早くもモノホンを見たいよー。
●キャリーラボ＝『フライト・イン・ハワイ』。リアルなグラフィック。好きです。
●クリスタルソフト＝『バビロン』。MSX版の発売が待ちどおしい。
●システムソフト＝『上海(シャンハイ)』。いま、編集部(ウチ)でハマッてます。
●BPS＝『ムーンストーン』の影なし?!



▲この雑然とした雰囲気。写真を見るだけで伝わってくるのだ



▲かわいい♡　オレもいけばよかった(タカノ)

あー誌面がなくなってきたー。とにかく、28インチモニター16台のマルチビジョンで楽しんでから、各ソフトハウスの新作をひやかし、最後にオリジナル・グッズコーナーでＴシャツやディスクホルダーなんかを買って帰る、というのがツーのようです。

最後に、コンプティークでは、同フェアに行けなかった読者のために、事務局にお願いして、特別プレゼントをもらってきました。あて先は、コンプティーク編集部「スタックに行けなくてクヤシー！」係です。プレゼントは、写真の女の子がもっているスタジャンを３名様に。ふるって応募してください。

こちらはMSX2人間が大集合 パナソニックA1フェスティバル

さる３月22日、池袋のサンシャインシティ・ワールドインポートマート４Ｆにて、ナショナルのパナソニックＡ１フェアがひらかれた。



▲これはゲーム大会の風景

会場は、無料で習えるワープロコーナー、パソコンを使ってのゲーム大会のコーナー、各ソフトハウスの人が、ゲームの質問に答えるＱ＆Ａコーナーなどにわかれていて、中でも１番人気だったゲームのフリープレイコーナーには、春休みで元気いっぱいの子供たちがあふれていた。

この春、Ａ１にはちょっと注目しておいたほうがいいぞ！

ティップトップコンテスト速報

今月からこの「スピリッツタイムス」で、『ファイアボール』のティップトップコンテストの発表をやることになりました。よろしくね。

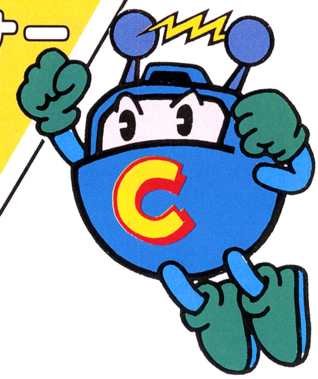
で、今回は３月期分の上位５名を発表します。でも表を見るとまだまだ全然レベルが低い。賞品が出ることをみんな知らないのかなあ。

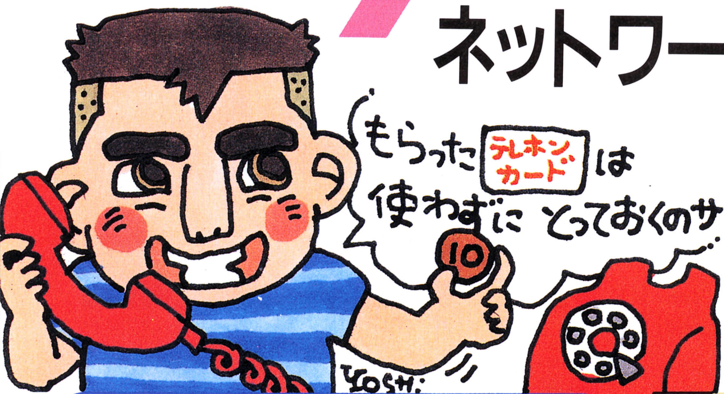
で、とにかくハイスコアを出すには「ファイアボール」を出さなくちゃいけない。出し方は５月号のコンプティーク、P90をしっかり読んでくれ。ちなみに編集部のハイスコアは、「ファイアボール」を出した久木さんの45,873点なんだぜ。

順位	名　前	得　点
1	北海道　加藤直明	16,420点
2	東京都　松井　篤	15,928点
3	長崎県　古川　昇	12,673点
4	大阪府　中村　洋	9,954点
5	徳島県　小原秀樹	9,541点

コンプティーク ネットワーク

情報部員コーナー





じめじめ、梅雨の季節です。こんなときこそ、おウチでゲームにハゲめるチャンス!! 夏に向けて、コンプティークのTシャツを手にいれよう!

今月も新部員が続々誕生

さて今月は、人気急上昇の『ドクター四谷のシミュレーション研究所』から8名上場。群馬県の井本くん、東京都の国重くん、兵庫県の小谷くん、埼玉県の梅澤くん、千葉県の野口くん、神奈川県の池上くん、東京都の大塚くん、千葉県の森川くん、すごい情報ありがとう。

キミたちの情報は誌面で紹介させてもらったよ。ドクター四谷も喜んでいます。群馬県の津田くんは、『ディーヴァ』の裏ワザを発見してくれた。ディヴの新参謀になりたいとか…。しっかり伝えておきましょう。

新コーナー『僕は見つけた!! 私は知っている!!』からは、山下くん、伊東くん、そして菅原くん。

山下くんは、『ザナドゥ』の隠しコマンドを発見、伊東くんは『がんばれゴエモン！　からくり道中』の裏ワザを発見してくれた。菅原くんは、『ウィザードリィII』の超くわしい、アイテムイラストを送ってくれた。

情報部員名簿

General

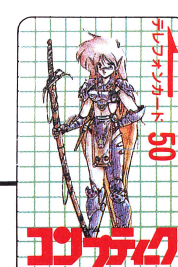
- ■菅原史和〈山形県〉(6)
- ■津田伸一〈群馬県〉(4)
- ■井本文一〈群馬県〉(1)
- ■国重彰宏〈東京都〉(1)
- ■小谷和宏〈兵庫県〉(1)
- ■梅澤吉利〈埼玉県〉(1)
- ■野口健郎〈千葉県〉(1)
- ■池上大助〈神奈川県〉(1)
- ■大塚輝人〈東京都〉(1)
- ■森川　大〈千葉県〉(1)
- ■山下晃慶〈福岡県〉(1)
- ■伊東　勝〈埼玉県〉(1)

前号追加分

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

スーパースペシャル	11pts〜
スペシャル	6〜10pts.
ジェネラル	1〜5pts



▲麻宮騎亜先生直筆のTELカード

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはFCディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製TELカードと希望ソフト1本。ジェネラルには特製Tシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F
コンプティーク編集部


◀スーパースペシャルにはFCディスクシステム



◀情報部員には部員証が贈られる

KAORI MORITANI

守谷 香



COMPTIQ
IDOL DATA BANK

photo/Baku Kobayashi
styling/Shinobu Funabashi
design/Kazuo Takagi(D/hits)
costume/Rio Sister, Lovisette, Isamu

CALENDER

6 june

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
5/31	1	2	3	4	5	6
7	8 コンプティーク発売日	9	10	11	12 マルカツ発売日	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26 マルカツ発売日	27
28	29	30	7/1	7/2	7/3	7/4



MONSTER 6 JUNE CALENDAR

1 MON	2 TUE	3 WED	4 THU	5 FRI	6 SAT	7 SUN	8 MON コンプティーク発売日	9 TUE	10 WED	11 THU	12 FRI ㊏ファミコン発売日	13 SAT	14 SUN	15 MON	16 TUE
17 WED	18 THU	19 FRI	20 SAT	21 SUN	22 MON	23 TUE	24 WED	25 THU	26 FRI ㊏ファミコン発売日	27 SAT	28 SUN	29 MON	30 TUE		

〔ガーゴイル〕 彼らは動かないでいると、まるでその建築物の一部としてある装飾の石像のように見える。しかし、不用意に近づくといきなり襲ってくるのだ。魔法以外の攻撃は効かないので要注意。 イラスト/早坂桂一

IDOL アイドル・データバンク DATA BANK

昨年夏、25,000人の応募者の中から、"松竹ミス・レインボー"に輝いたラッキー・ガール!!香ちゃん。歌手デビューの日は、いよいよ秒読み段階。ドキドキ♥ソワソワ、ワクワク♥ウキウキ。そんな香ちゃんのスベテをキミに贈ろう。



★5月27日「予告編」でデビュー!

守谷香 もりたにかおり

撮影／小林ばく

赤ちゃん時代



生まれて、まだ数カ月の香ちゃん。両親どちらにも似ていたとか。

40度の熱が出て、呼吸が止まったこともありました

香ちゃんが生まれたのは、昭和44年７月26日の午後９時19分。愛知県犬山市の水野産婦人科病院で、守谷家の最初の子として誕生したんだ。生まれたときの身長は46cm、体重は2600ｇ。色黒で小さい赤ちゃんだったそうだよ。

幼稚園時代

香ちゃんのお母さんによると、「カゼをひいて40度くらいの熱を出して、ひきつけを起こしたことがありました。そのとき、呼吸をしていないのでビックリしました」というエピソードも。でも、香ちゃんは元気な赤ちゃんで、その後はスクスクと育った。

そして４歳のときに、ふつうの子より１年早く幼稚園に入園。ところが、「泣き虫で、家に帰ってくるといつも大声で泣いてました」と、お母さん。運動会では、「親といっしょに見物するものと思っていたようで、競技に出なくちゃならないと知ると、泣いてイヤがっていました」という話も。香ちゃんは、内弁慶で泣き虫な子だったようだね。



幼稚園の運動会で。三輪車に乗りたくない香ちゃん

ぶどう園に遠足です





5歳の香ちゃん。ワア、かわいいな！

引っこみ思案で、いじめられっ子だったの

昭和51年、小学校に入学。当時の香ちゃんは、「すごく引っこみ思案で、授業中、答えがわかっていても手を上げられない子だったの」だそうだ。

そして３年生のときに一家は名古屋市に引っ越し。転校した香ちゃん。「おかげで、いじめられっ子でした。転校した初日は、やさしくされたけど、次の日から、『おはよう！』って言っても無視されちゃって」。

小学校時代

ところが、そんな香ちゃんにも変身のときがやってくる。5年生のときだ。「担任の先生が生徒の個性や才能を引き出してくれる先生で、それで 明るい子になれたみたいです」。この先生とは、今でも毎年、年賀状を出し合っているそうだよ。



6年生のとき。中央が香ちゃんだよ。「このころ読んだ『ガラスの仮面』っていう本に感動して、将来は女優さんになりたいって思いました」

「おまえは声を出すな！」って怒られちゃった（笑）

中学校時代

中学校に入学すると、本格的に明るく元気な香ちゃん。「授業中に先生から『笑うな』って怒られてばっかり。そのうち『おまえは声を出すな！』って言われちゃったの(笑)」。そのせいで(!?)授業中は、「寝てるか、手紙書いてるかでした」だって。いけないの！　ちなみに、当時のアダ名は“カベ”。胸がペチャンコだから、つけられたんだってさ。

このころ、香ちゃんが夢中になっていたのは部活動。新体操部でガンバっていたんだ。「練習が厳しくて、泣きながらやったこともありました。でも、団体戦で県大会に出場できたときは、



家族旅行で長野県の木曽へ



㊙アルバム大公開!

新体操部の厳しい練習を泣きながらやったっけ…

「小学4年生までは引っこみ思案で、いじめられっ子。でも5年生からはめだちっ子になったの」って香ちゃん。ン!? その変身は〝どうしてなの? 香ちゃんのスベテを探る第一歩は、〝誕生から今日まで〟を知ることなのだ。



すっごくうれしかったな!」

こんな香ちゃんだもん、男の子にモテないはずはないよね。

「でも、ぜんぜんモテませんでしたよ……。あっ、だけど中2のときに、同じクラスの男の子と手紙を交換したときがありました♡ でもその人、中3になって転校しちゃったから、それで、おしまいです(笑)」



⬆「私って目立ちたがり屋で、いっつもまん中で写りたがるの(笑)」とゆーワケで、中央下で目立っているのが香ちゃん。髪を引っぱっているのは、担任の前沼先生だ。中3のとき。

➡同じく中3のときの修学旅行で、栃木県日光へ行ったときのスナップ。前列左から2番めのピースサインが香ちゃんだ。

高校時代



⬇あこがれの先輩と並んで、ポーッとなってる香ちゃん

バレー部のキャプテン、ムラさんにあこがれて…

楽しい思い出を残して中学校を卒業。高校は、女子校の名古屋短期大学付属高校へ入学した。

通学は、自宅から電車に乗って、片道だけで1時間30分もかかる。だから、部活には入れなかった。

熱中できるものは、勉強!? 得意なのは、国語と体育と日本史。でも香ちゃんがホントに熱中したのは、先輩のバレーボール部のキャプテン、〝ムラさん〟こと、河村名美さんにだった。そう、女同士の♡!!

「あこがれの人なんです。すっごく優しくて、好きなところはぜ〜んぶ! 手紙を渡したりプレゼントを贈ったりしていたんですよ」

そのムラさんは今春から短大生。香ちゃんは、いまでも電話でおしゃべりしているとか。

そんな青春まっただ中の香ちゃんの芸能界入りのきっかけになった〝松竹ミス・レインボー〟のコンテスト。軽い気持ちで応募したのは、高2の春だった。予選、そして夏の本選会。自分が選ばれたときは、「うれしいっていうより、私なんかでいいのかなって思いました」と香ちゃん。でも今年1月には上京。5月27日のデビュー日も秒読みだ。ガンバレ、香!!



⬇ミスに選ばれた後、文化祭で



よ〜くわかる香ちゃんカタログ PART 2

クマちゃんグッズがだあ〜い好きなの！

さてさて、お次は香ちゃんのすべてが、よ〜くわかっちゃうというコーナー。香ちゃんのプライベートなこと、お仕事のこと、ボディーのことなど、現在進行形で香ちゃんをご紹介しちゃうからね！　それではレッツ・ゴー!!



カメラにとられるほうからとるほうに変わりたいな

香ちゃんが最近、興味をもっているのが、なんとなんと、カメラなんだって。

「バカチョンカメラは持ってるんだけど、自分でピントとか合わせられる本格的なものが欲しいんです。キャンペーンとかで、いろんなところに行くんで、そのときに（写真を）とれたらいいなって思って」

ふだんは、とられる側の香ちゃん。とられているうちに、とる方にも興味をもつようになったのかな？“女・篠山紀信”と呼ばれる日も近い!?

壁には賞状が貼ってあるんですよ

右のイラストは香ちゃんのお部屋。では解説してもらおうね。



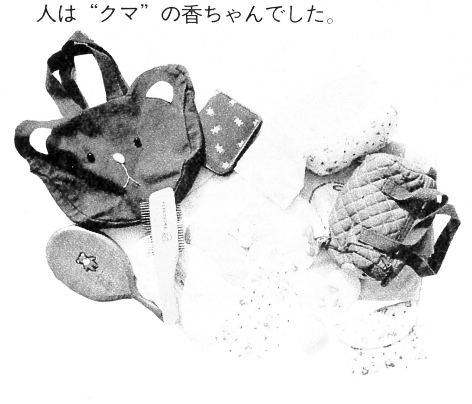
「ベッドの上はクマのぬいぐるみでいっぱいです。机の上のトロフィーは、松竹ミス・レインボーコンテストで優勝したときもらったもの。壁には、賞状を貼ってるんですよ。小６のとき、４校対抗記録大会で、走り幅とび６位の入賞のものや、校内弁論大会のときのもの。それに交通安全の賞状などもあります」わー、ご立派!!

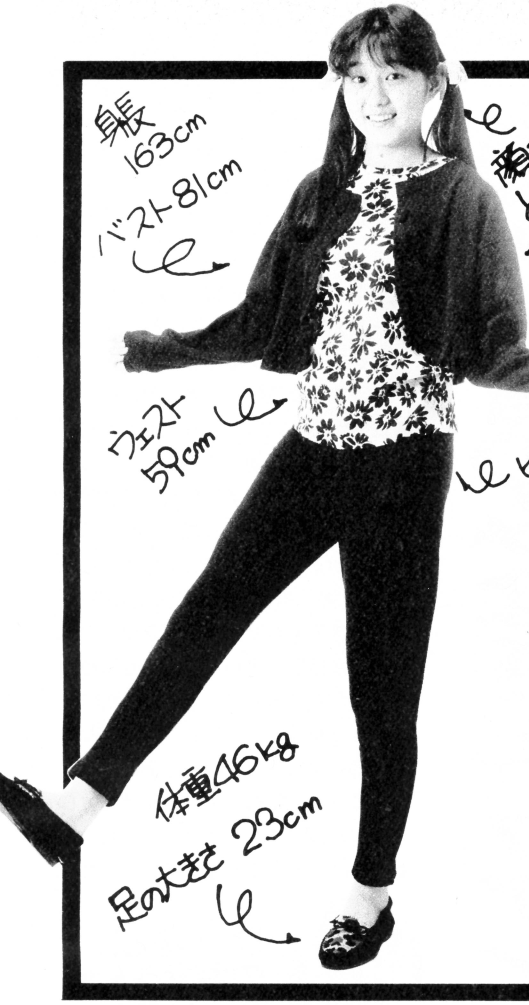


かわいいのがあると、手あたりしだいに買っちゃうんですよね！

香ちゃんのクマ好きはハンパじゃない！ぬいぐるみはもちろん(写真左)、身の周りのものは、ほとんどクマさんグッズによって構成されておるんだそーだ。下の写真は、そのほんの一部を紹介。ほかに日記帳に、ふでばこ、シャープペン、消しゴム、アドレス帳、ポーチ、きんちゃく、ハンカチ、タオル、ハブラシ、クシ、鏡などなど、ヒェーッ！

「かわいいのを見つけると、手あたりしだいに買ってきちゃうんですよね。だから、ドンドンふえちゃって……。そのせいで、おこづかいがなくなっちゃうの(笑)」だって！　恋人は“クマ”の香ちゃんでした。





ボディー・チェック

左の手のひらのホクロは、芸能人に向いてるってことなんです

香ちゃんの左の手のひらに、チャームポイント見いーつけたっ！　それはなんと、ホクロだあ。



「この手のひらのホクロっていうのは、星をつかんで生まれてきたってことで、芸能人に向いているんですよ」

ちなみに手相のほうは……。「女の人には珍らしいそうですが、生命線と頭脳線の間が開いているのは、外向的な性格を表しているの」だって。

お仕事中の香ちゃんをキャッチ！

サシスセソが言えなかったの！

レコーディング

5月27日の発売日が待ちどおしい、香ちゃんのデビュー曲「予告編」。初のレコーディングの感想は「サシスセソがうまく言えなくて、チェックされちゃったし、反省点がいっぱい」という香ちゃん。

でも担当の松井ディレクターはこう語ってるよ。「本人(香ちゃん)は気づいていないんだけど、高い声ののびは素晴らしい。これから磨けば、もっともっとよくなるはず」

覚えやすい、いい曲だから聴いてね！





⇧ちょっぴり緊張!?
⇦譜面のチェック中です

カチンコの音には緊張しません

映画

菊池桃子ちゃん主演で、話題の映画「アイドルを探せ 」に香ちゃんも出演。残念ながら桃子ちゃんといっしょのシーンはなかったんだけど、野々村誠さん演ずる誠の幼なじみの弘子役でがんばったんだぞ。「菊池桃子さん演ずるチカと、誠と三角関係になる役。カチンコの音で緊張するってことはなかったけど、不安にはなりましたね。私の失敗でみんなに迷惑かけたら……って」

女優としてもビシバシがんばる香ちゃん。次回作は中井貴一さんとの共演も決定だぞ！



⇧監督と綿密な打ち合わせ中



⇧制服姿もかわいい香ちゃんです

ファンクラブに入ろう！

香ちゃんのファンクラブ〝CLUB BEARS〟が発足。入会希望の人は、〒170 東京都港区赤坂4-10-21八幡ビル2F（株）コロンビアミュージック内（担当：片岡）☎03(586)1721まで。特典もいっぱい！

香ちゃん最新ニュース

香ちゃんがキミの街へ行くぞ！　5/17、18広島、5/19・20福岡、5/22福岡みなと祭り、5/25長野、5/29・30・31仙台などゾクゾク。〈問☎03(585)8111へ〉

テレビドラマ出演の話も進行中。７月スタートの新番組（フジテレビ系・木曜夜８時）に、後藤久美子ちゃんといっしょに出演するよ。香ちゃんを応援してネ。

香ちゃんいっぱいインタビュー PART3

読者のみなさん、ファンレターくださいね！

ラストをかざるのは、お待たせ！ 香ちゃんへのインタビューのコーナーだよ。いつも明るい香ちゃんのおしゃべりが、いっぱい、いっぱい聞けちゃうよ。期待して読んでね!!





“おなら事件”の犯人は私じゃありません

——５月27日のデビューを前に、今、全国キャンペーン中なんだってね。

「そうなんですよ。３月の中旬からスタートしたんですけど、マイクで歌ったのは初めてだったんで、最初のころは声の大きさのかげんがわからなくて苦労しましたね」

——あがったりする？

「リハーサルのときはドキドキ、緊張のしっぱなし。でも、いざ本番になるとリラックスしちゃうんです。みんなの前で歌うのって気持ちいいですよ」

——いろんなところに行けるから、おみやげ話もいっぱいできるだろうね。

「そうですね。いっぱいあります」

（ここで、レコード会社の宣伝マンＮ氏が乱入し「香、おなら事件の話したら？」）

——なんじゃ、そりゃ？

（再びＮ氏）「いや、じつは、ボクと、もうひとりのスタッフと香の三人で車で移動してたときなんです。プ〜ンとにおってくる。あ、これはおならだなって。で、よく考えてみたら、香がコロッケを昼食に食べてたんですよ。ほらイモ類を食べると何とかって言うでしょう。だから、犯人はきっと香が……」

「違いますよ。あれはゼッタイに私じゃありません。私も、におってきて、窓をあけようかと思ったんだけど、(おなら)をやった人に悪いから、ガマンしたのに。逆効果だった。ウェ〜ン！」

——言いだしっぺが犯人と言うから…。

「そうですよ。あれはＮさんが犯人なんですよ！」



地元でのキャンペーンって楽しいな!

——ということで犯人はＮさんに決定しましたあ（笑）。

「そういえば、中２のときにもおならの犯人にされたことがありましたよ」

——ついでにその話も聞かせて！

「教室で男の子たちと遊んで騒いでいたの。そしたら、ある男の子がおならをしたんです。で、あんまり臭かったから、教室を出ていこうとしたら、その子が『あ、こき逃げだ！』って言うの。そしたら、周りの男の子たちも騒ぎだしちゃって。私が『またあ』って肩をさわると、『さわるな、黄色くなる』って言われちゃった(笑)。もちろん、ジョーダンで言ってるんですけどね」

——なんとも、臭い話で(笑)。キャンペーンで地元（愛知県）に行って、その話をするとウケるんじゃない？

「そうですね(笑)。でも地元に行くと、友だちが会いに来てくれるのがうれしいですね。この間、ＴＶ出演で行ったときも友だちがサイン頼むって、100枚くらい色紙持ってくるの。おかげで、その後サインするのがじょうずになりました(笑)。あと、修学旅行のおみやげ持ってきてくれたり。もうフツーの高校生の会話ができちゃいますもんね。手紙もたくさんもらいました。女の子からばっかり(笑)。でも、そのなかに私の知らない男の子からの手紙も入っていて、『実は電車でよく見かけてました。がんばってください』って書いてあったの。とってもうれしかったな」



ひとり暮らしのお父さんがかわいそう…

——やっぱり地元っていいよね。でもお母さんと弟が、３月下旬に上京したんでしょ。いっしょに住んでくれて、東京の暮らしも寂しくないでしょ？

「そうですね。でもお父さんだけがひとり愛知県にいるんです。お父さんが、そうしようって決めたんですけど、お父さんがかわいそうなんですよね」

——お父さん思いだね。弟とは仲がいいの？

「ええ、もちろん。弟はファミコンが好きなんですよ。私はヘタなんだけど弟は何時間でもずっとやってるの。スーパーマリオなんて、私はすぐにダメになっちゃうけど、弟はかなりの面まで行けますよ」

——でも香ちゃんは、そのぶん歌手として女優としてがんばってるから！

「ありがとうございます。あ、そうそう、読者のみなさんにお願いがあります。私、手紙書くのも、もらうのも好きなんです。だから、ファンレターください。返事は必ず書きますから！」

自筆メッセージ

初めまして。守谷香です。5月27日に"予告編"という曲でデビューする事になりました。正直言って、歌はあまり上手くありません。でも一生懸命歌いました。是非、読者の皆さんに聴いて戴きたいです。ほのぼのとした感じの曲なので、口ずさんでもらえたら最高です。



IDOL DATA BANK

香ちゃんの全データをキミのパソコンにインプットしちゃおう!!

本名	守谷　香
ニックネーム	モッコ、カベ
生年月日	昭和44年7月26日
星座	しし座
血液型	AB型
出身地	愛知県
サイズ	身長162cm、体重46kg、バスト81cm、ウエスト59cm、ヒップ83cm、足の大きさ23cm
出身校	明大中野高校在学中
趣味	ショッピング、読書、手紙を書くこと
特技	新体操
家族構成	父、母、弟
歌手デビューはいつ？	昭和62年5月27日
ディスコグラフィ	★シングル──「予告編」('87.5.27)
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	キリン「キリンレモン」、朝日生命、日立「HINT」商品ポスター
どんな性格？	おっとりしている。泣き虫
自分の体の好きな所	左の手のひらのほくろ
自分の体のきらいな所	ほとんどきらい。とくにおなかがきらい
好きなファッション	女の子らしいもの
好きなスポーツ	新体操、ボウリング
好きな動物	すべての動物が好き。イヌを飼っていた
きらいな動物	ありません
好きな音楽	クラシック（とくにチャイコフスキーの「くるみ割り人形」が好き）
好きなアーティスト	チャイコフスキー
好きな食べもの	くだもの、野菜
好きな色	白、ピンク
好きな絵	ルノアールの絵
好きな場所	緑がいっぱいあって、のんびりできるところ
尊敬する人	お母さん
理想の男のコ	やさしくて笑顔の素敵な人。動物好きな人
きらいな男のコ	短気な人
よくみるTV番組	「大草原の小さな家」
好きな映画	「キタキツネ物語」、「南極物語」、「風の谷のナウシカ」
旅行したい国は？	ヨーロッパ（とくにベルサイユ宮殿にいきたい）
占いを信じるか？	良いことは信じる
初恋はいつ？	小2のとき
いちばん大切なもの	クマさんグッズ
愛読書	「赤毛のアン」
ライバルはだれ？	わかりません
弾ける楽器	カスタネット
欲しいもの	ファンの人
キスの経験	ありません
チカンにあったことは？	あります
結婚は何歳でしたい？	23歳くらいで
コンピュータをどう思う？	不思議なものだと思う

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい方は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送ってね。

香ちゃんから合計20名にプレゼント！



サイン色紙 10名



サイン入りポスター 5名



クマのお弁当箱 2名

クマの歯ブラシ 3名



香ちゃんからステキなプレゼントが届いたよ！ 欲しいものをひとつ選んで、本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめきりは6月7日。応募待ってるよっ！

♥次回は「スケバン刑事III」で大人気の中村由真ちゃんの登場だっ！

メロディ・データ「予告編」

歌／守谷香
作詞／芹沢類
作曲／筒見京平
編曲／瀬尾一三



潮風の香りさせて
あなたは一人夏の色

背中に無邪気なふりで
何度もおでこぶつけたわ

だって知らない　ムードの作り方
真剣なあのまなざし
恐くてはぐらかしてたのいつでも

☆これが恋　あなたの心飛びこむわ
好きなのよ
こんなにせつなくためらうの
振り向いてお願い優しくさらってね

真夜中の海のように
あなたも愛を隠すのね

電話が途切れた日には
鏡ばかりを見つめてた

そうねいけない待ってるだけなんて
甘えてる私だけど
このまま妹になんかなれない

これが恋　あなたの心と体ごと
好きなのよ
ためらう気持ちに負けないわ
もう一度お願いどこかへさらってね

☆Ｒｅｆ

データリスト●「予告編」

```
T100L805@13
FFFG16A16&AEECD4.EF4R4CCCD16E-16&E-DDCC<B->AG&G4R4
FFFG16A16&AEECD4.EF4R4CCCD16E-16&E-DDCC<B->AGR4ED
C2CCGA&A2RDDC<B-4.B-B-B->FG&G2.R4REEFG4E4
RDDE16F16&FG16A16&AAB-4.DD4R4RDDEFGAB-16A16&A2REGF16D16&DRD4C+4D4
O6C<B-&B-2B-AGEEFGGRCB-4AG16A16&A2
R4D4C+4D4>C<B-&B-2B-AGEEFGGRCB-4AG16A16&A2
R4A4>C4<B4B-B-&B-2R4DDB-DR2EE>C<EREFGG4.F&F2&F4R4R2
FFFG16A16&AEECD4.EF4R4CCCD16E-16&E-DDCC<B->AG&G4R4
FFFG16A16&AEECD4.EF4R4CCCD16E-16&E-DDCC<B->AGR4ED
C2CCGA&A2RDDC<B-4.B-B-B->FG&G2.R4REEFG4E4
RDDE16F16&FG16A16&AAB-4.DD4R4RDDEFGAB-16A16&A2REGF16D16&DRD4C+4D4
O6C<B-&B-2B-AGEEFGGRCB-4AG16A16&A2
R4D4C+4D4>C<B-&B-2B-AGEEFGGRCB-4AG16A16&A2
R4A4>C4<B4B-B-&B-2R4DDB-DR2EE>C<EREFGG4.F&F2&FRD4C+4D4
O6C<B-&B-2B-AGEEFGGRCB-4AG16A16&A2
R4D4C+4D4>C<B-&B-2B-AGEEFGGRCB-4AG16A16&A2
R4A4>C4<B4B-B-&B-2R4DDB-DR2EE>C<EREFGG4.F&F2&F2
$
```

お知らせ

このデータは何？って言っているキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801 mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円切手同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、“メロディリストを送れ”と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したものとアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、“アイドルデータバンク・リストを送れ”と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、“両方送れ”と書いて送って下さい。

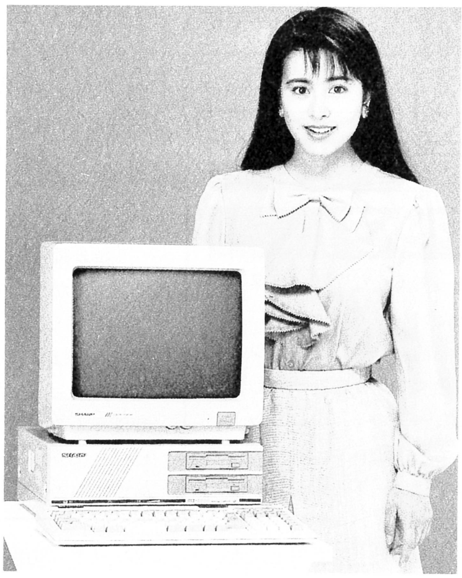
Hard Pack Page

NEW PRODUCTS

最近は16ビットマシンが続々と登場してきましたね！　パソコンもいよいよ16ビットの時代かな、と思いつつ、今日も8ビットマシンでゲームをやるワタシ……。新連載も登場してパワーアップのハードパック!!

「MZ-2500」+「書院」+「16ビットパソコン」=「MZ-2861」

今年はじめに富士通がオアシス機能を取りこんだパソコン「ＦＭＲ」シリーズを出して以来、パソコンとワープロの融合というのが、最近の16ビットパソコンの新しい傾向になってきている。シャープが今度発売した「ＭＺ－2861」は、この傾向に拍車をかける新たなパソコンだ。

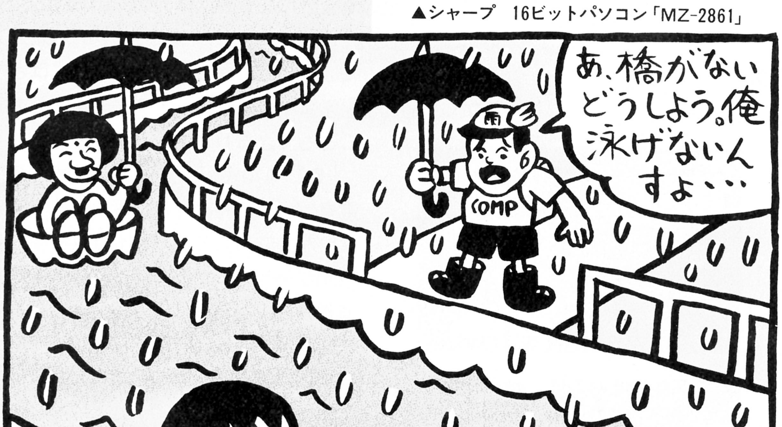


▲シャープ　16ビットパソコン「MZ-2861」

「ＭＺ－2861」は、シャープのワープロ「書院」の機能を持った16ビットパソコン、標準で「書院」の日本語処理機能を採用した日本語ワープロソフト「書院28」が付いてくる。この「書院28」、その名のとおり、専用ワープロ機の「書院」と互換性があり、3.5インチのフロッピーを採用している「書院」の文書ならそのまま読みこむことができる。また10万語の辞書（うち9万語はＲＯＭで内蔵）、最大４つの文節を一度に変換できる連文節変換、半角から最大24倍角までの拡大文字の使用、センタリングやインデントなどのできる編集機能など、機能の面から見ても専用ワープロに劣らない本格的なワープロソフトだ。「書院28」はＭＳ－ＤＯＳ上で動くソフトで、「書院28」で作成した文章は他のＭＳ－ＤＯＳ上のアプリケーションで使うことができるようになっている点や、標準で添付されているＭＳ－ＤＯＳ ver 3.1の日本語フロントエンドとして、「書院28」の入力機能が使えるようになっているところもうれしい。

このように「ＭＺ－2861」は、強力な日本語処理が最大の特徴のパソコンだが、見逃せないのがＣＰＵにＺ－80と 80286の２種類を搭載し、80286で最新の16ビットパソコンとして使えるほか、Ｚ－80モードで使えば従来の「ＭＺ－2500」シリーズのソフトも活用できるという点。早い話、「ＭＺ－2500」＋「書院」＋「16ビットパソコン」＝「ＭＺ－2861」というわけ。グラフィックも640×400ドットで65,536 色を同時に表示できる。それで、価格は 328,000 円と98ＶＸなどと比べると超お買い得。すでに「ＭＺ－2500」を持っている人、「書院」を使っている人、さらに強力な16ビットパソコンを欲しい人には魅力的な１台だ。

問い合せ／シャープ　☎(07435)3-5521



イラスト／スージィ甘金



▲エプソン　かな認識ボード「KT　20」

ニッキュッパッの手書き入力パネル

いまだにキーボードでワープロできない人（？）に、グッドニュース！　エプソンが発売したかな認識ボード「KT—20」を使えば、もうキーボード上でめざすキーを探して指をウロウロさせる必要はない。付属のペンで「KT—20」のガラス面にかな文字を書くと、それを「KT—20」が認識してパソコンに渡してくれるという仕組みなのだ。

写真を見てくれ、「KT—20」上には、"ESC""XFER""スペース"などの、パソコンでおなじみのキーがついている。だから、パソコンのキーボードを触ることなく、日本語フロントエンドプロセッサーを使って、手書きの文字を漢字に変換することができるのだ。

付属のユーティリティソフトを使えば、「KT—20」のキーを、いろいろなキーに割りあてることができるから、特殊なキーを使っている日本語フロントエンドでもOK、バッチリ対応できる。

これまでは手書き入力パネルと言うと、漢字を対象にした物が多かったので、大きくて値段の高いものが多かったけど、「KT—20」は、かな、カタカナ、アルファベットに文字種をしぼっている。そのおかげで、29,800円という低価格が実現したのだ。今やパソコンで日本語フロントエンドが使えるのは常識だから、無理に漢字対応をする必要はない。この「KT—20」の選択は賢いと言えるね。対応機種はPC-9801シリーズだ。問い合せ／エプソン☎(03)377-7001

カード電卓もプラスアルファの機能でパワーアップ！

「ファイロファックス」って何か知ってるかな？　そう某業界の人（コンプティークの編集部みたいな業界の人！）に人気のあるシステム手帳のブランドの名前だ。世はまさにシステム手帳時代。このシステム手帳に色々なグッズを満載して持ち歩くのが、ちょっとした流行になっている。クレジットカードやマネーカードはもとより、カード電卓や、ボールペンとシャープペン内蔵のカード、はてはカード型のハンコまで登場して、まるでビジネスマン版のサバイバルキットのようになってきている。そんなシステム手帳時代を反映してか、カード電卓にも、最近いろいろなバリエーションが出てきている。

まずはカード電卓にラジオが組みこまれた電卓「ＪＲ-30」(9,900円)だ。ラジオ付きの電卓は、今やそう珍しくないけど、この「ＪＲ-30」はなんと初のＡＭ、ＦＭ両方が聞ける２バンドタイプだ。ラジオの場合気になるのは電池の寿命だけど、「ＪＲ-30」は充電電池を内蔵しているし、充電用のアダプターが付属しているから安心だ。これならシステム手帳にはさむだけでなく、通勤や通学途中に胸ポケットで音楽を楽しむこともできるね。

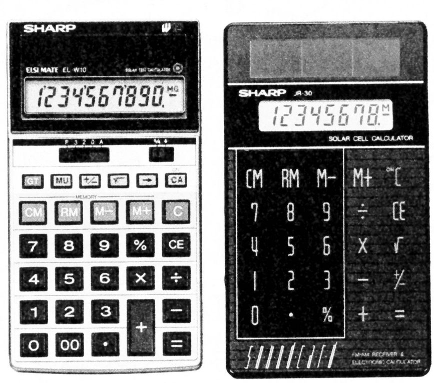
▼シャープ　電卓各種。右が時計付きの電卓「EL-470」。世界時計、通貨換算、アラーム、カレンダーの付いた多機能型電卓





「ＥＬ-470」(4,500円)は、時計付きの電卓。単なる時計付きの電卓は珍しくないが、この「ＥＬ-470」は世界中の時間が分かる「世界時計機能」と各国通貨の換算が簡単にできる「通貨換算機能」、おまけに「アラーム機能」や「カレンダー機能」まで付いている。

「EL-W10」(4,900円)は、新発売のオーソドックスな手帳型電卓。この電卓と比べてみると、ずいぶん電卓もオシャレで色々な機能を持つようになってきたんだなーってシミジミ感じてしまうでしょ。おしゃれんぼにはおしゃれな電卓が必要な時代なんだよ。問い合せ／シャープ☎(07435)3-5521



▲左が「EL-W10」。右が「JR-30」

ポケコンにもニューウェーブ時代がやってきた！

シャープの新製品「ＰＣ－1280」(24,800円)と「ＰＣ－1475」(26,800円)は、有効桁20桁と精度の高いＢＡＳＩＣ（倍精度ＢＡＳＩＣ）を内蔵したポケコンだ。

「ＰＣ－1280」は折りたたみ式で、３桁区切り表示機能、24桁２行表示のディスプレイと、6.5キロバイトのＲＡＭ（別売ＲＡＭカードで40.4キロバイトまで拡張可能）が付いている。ポケットディスクを使えばより大量のデータをこなせるので、金融、財政などにも使える。

「ＰＣ－1475」は、理工系の学生やエンジニアに使われることを目的にして作られたポケコン。105種類の関数、行列演算機能、１次回帰計算などの計算機能と、24桁２行表示のディスプレイと6.5キロバイトのＲＡＭ（別売ＲＡＭカードで64キロバイトまで拡張可）を持っている。ポケットディスクを接続したり、ＲＳ－232Ｃ経由でデータをパソコンに転送することもできるようになっている。問い合せ／シャープ　☎(07435)3-5521

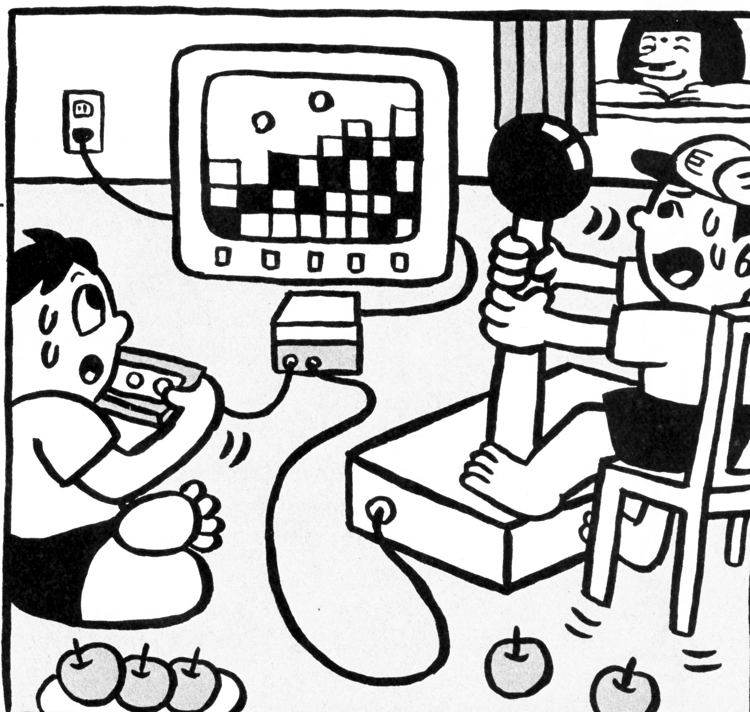


▲シャープ　ポケコン「PC-1475」



▲シャープ
ポケコン「PC-1280」

安い、早い、で
キミもうまくなる



シューティングゲームの秘密兵器といえば、言わずとしれた連射機能付きのコントローラー。これさえあれば、アル中のように指先をこきざみにふるわせる必要はない。敵機の追撃やミサイル攻撃をかわしながら、めざす目標を攻撃して、思うぞんぶんゲームを楽しめるってもんだ。発売当時は、けっこう値段の高かった連射機能付きコントローラーも最近は、ずいぶんと低価格化が進んで、手ごろなものがたくさんでまわるようになってきた。

たとえば、このソニーの「ＪＳ－303Ｔ」。連射スピードは、毎秒16発で定価は2,000円と手ごろ値段だ。連射ボタンが独立しているからスイッチの切り替えなしで、ノーマル、連射の切り替えがスムーズにできるし、カーソルの部分も材質も摩擦の低い素材を使ったサイクロイドパッドを採用しているから、軽いタッチで素早い動作が可能だ。デザインもなかなか持ちやすそうだ。
問い合せ／ソニー　☎(03)448-3311

他にも、ファミコン用の連射コントローラーとして期待がもたれている物に、ホリ電機から発売される「ホリコマンダー」がある。毎秒５～24発と調整ができる連射機能をもち、Ａ、Ｂボタンの連射速度を独立して調整できるようになっている。価格は、なんと1,500円。超お買い得製品だ。写真をここで紹介できないのが残念だけど、５月15日には発売される予定なので、店頭で確認してね。問い合せ／ホリ電機　☎045(933)9611

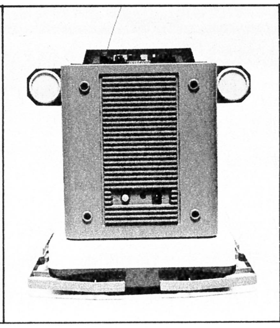


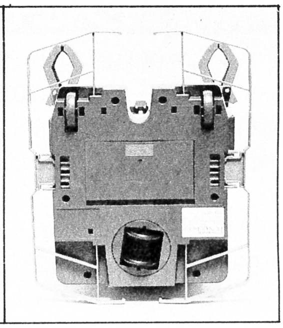
▲ソニー　連射機能付き
ジョイパッド「JS-303T」

DON-QUI-XOTE 天昇電気工業

▶「ドンキホーテ」のお見合い写真(?)。アームは上下には動かず、固定された位置で 360 度回転をする。本体前面にオプションユニットを付けるところがあり、本体下には障害物センサーが付く









ラジコン感覚でロボットをコントロール

「ドンキホーテ」という名前を聞いて、「アレッ、前にコンプティークで紹介したことあったんじゃない?」と気がついたキミは、実に記憶力の良いりっぱな読者だ。そう、これから紹介する「ドンキホーテ」は、以前紹介したものの改良版、いわば2代目なのだ。2代目は、価格が49,800円と安くなった分(?)、機能はグーンとアップしたんだぜ。

まず2代目「ドンキホーテ」を見て気がつくのは、本体とパソコンをつなぐケーブルがなくなったこと。初代「ドンキホーテ」は、パソコンとの信号のやりとりが、ケーブルをかいして行われていたので、あまり自由な動きができなかったけど、2代目は無線をつかうようにバッチリ改良されている。無線と言っても、何も難しく考えることはない。ボクらはパソコンのRS—232C端子(パソコン通信でモデムをつなぐところネ)に送信機をつけるだけ。後は付属のソフトを使えば、信号は電波にのって「ドンキホーテ」の受信用のアンテナに届くようになっている。

●「ドンキホーテ」の機能は?

それでは、この「ドンキホーテ」を、足、手、センサーの各部分に分けて、順を追って説明していこう。

まず足の部分。

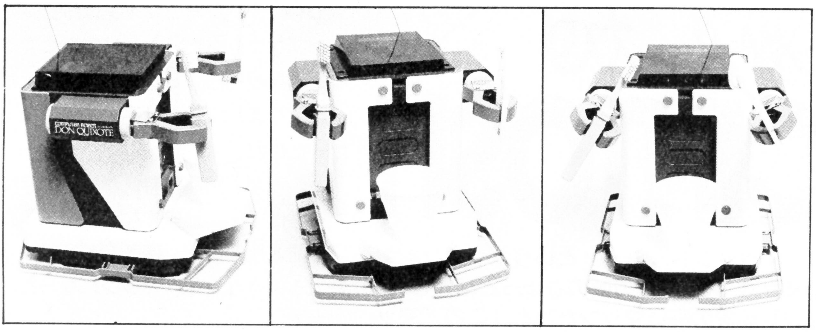
これは下から写した写真を見れば分かるように、車輪が3カ所にある。このうち、本体の後ろ側の丸い部分にある車輪だけがモーターにつながっている動輪だ。この動輪の向きが変わることで、「ドンキホーテ」の動く方向が変わるようになっている。この動輪の向きや、回転する方向をパソコンからコントロールすれば、「ドンキホーテ」を思いのままに操ることができるんだ。

次は手。見て分かるように「ドンキホーテ」のアームは、大きなクリップのようになっている。手は、パソコンからの指令で360度回るようになっているから、コーヒー缶をはさんで、前のトレー上に置いたコップに注ぐなんて芸をさせることもできるぞ。(ただし、コーヒー缶をはさむのは、自分でやるんだよ)

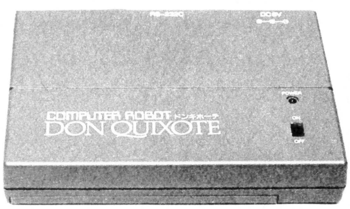
最後にセンサーだけど、標準で本体に付いているのは、必要最小限の障害物センサーだけだ(本体の下に付いている、車のバンパーみたいなやつネ)。ここに何か物が当たると、「ドンキホーテ」は自動的に方向を変えるようにできている。

●BASICでコントロール

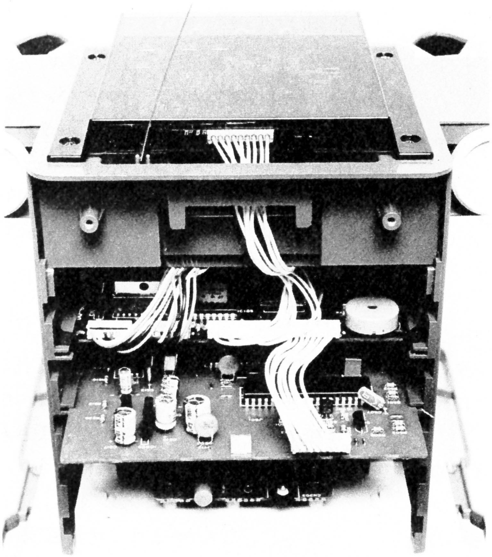
標準で付いてくるソフトは、「ドンキホーテ」をコントロールできるように BASIC を拡張してくれるものだ。このソフトを使うと、「ドンキホーテ」用の新しいBASICコマンドができあがる。後は、このコマンドを使って、キミの好き

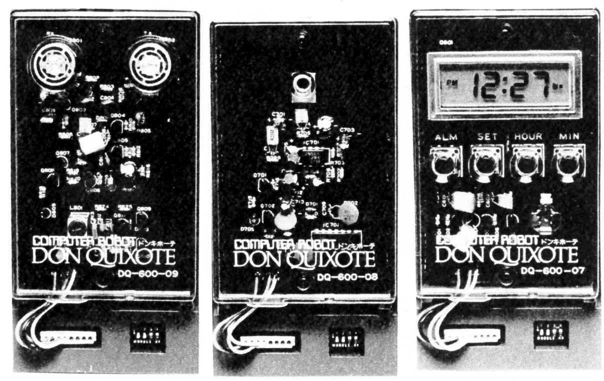


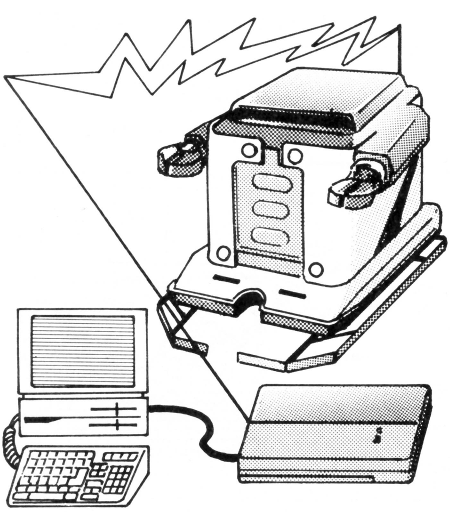
▲クリップ状のアームに歯ブラシと歯みがきこを持たせてみました。この状態で適当なプログラムを組めば、寝ぼうのおにーさんに近寄っていって、大声を出し、たたき起こすことだってできるんだよ



▼左の写真は、本体内に音声合成PCBユニットを組みこんだところ。右の3つは、本体前面に付けるオプション類。左から超音波センサーユニット、赤外線センサーユニット、時計ユニットの順







なようにプログラムを作れるってしかけだ。BASICのプログラムを作るのがおっくうな人は、別売のソフトもあるので、ご安心を。

●オプションでパワーアップ

本体だけでも、なかなか楽しめるんだけど、「ドンキホーテ」をもっと楽しい友だちにするためには、いろいろなオプションにトライしてみよう。最初にぜひ試してもらいたいのが、本体内に組みこむ「音声合成PCB」(8,800円) ユニットだ。

このユニットは、その名の通り「ドンキホーテ」におしゃべりをさせるためのもの。これを付けると、ロボット音声という機械的な音の他に、「オハヨウゴザイマス」や「コンニチワ」はもとより「ドナタデスカ、ナマエヲイッテクダサイ」や「カシコマリマシタ、シバラクオマチクダサイ」「シャシンヲトリマス、ハイチーズ」なんて難しい言いまわしまで、15種類の言葉を話すようになるんだ。今まで無口だった「ドンキホーテ」が突然しゃべるようになった時の驚きは、とっても新鮮だよ。

2つめは、「時計ユニット」、「赤外線センサーユニット」、「超音波センサーユニット」のセット(9,800円)だ。この3つは、いずれも「ドンキホーテ」本体前面のくぼんだところ（おなかのところ）にはめこむものだ。

時計ユニットは、時間がくると「ドンキホーテ」に話しをさせたり、前進させたりすることができるというもの。つまりロボットの目覚し時計ってわけ。

「赤外線センサー」は、人の体温を感じるセンサーだ。このユニットを付けると、「ドンキホーテ」は人が近づくのを感知して、自動的に「ヨウコソイラッシャイマシタ、ドウゾオハイリクダサイ」と勝手にしゃべり出す。つまり、ロボットのドアボーイになってしまうというわけ。

「超音波センサー」というのは、動く物体を感じるセンサーだ。だから、近くで何かが動くと、それに反応して「ドンキホーテ」のLEDが光り出すようになっている。ウーンこれは、泥棒よけに使えるかな？

Welcome to MACINTOSH

キミは“マッキントッシュ”というパソコンを知っているかな? アメリカ製のちょっとばかし(でもないか) 値段の高いマシンだけど、この“マック”、一度使ってしまうと、ほかのパソコンがなんとなくものたりなく見えるという、とーっても優れもののマシンなのだ。ソフトもなかなか気のきいたものが多くて、興奮物なんだぜ。てなわけで、今月からこのマックのゲームをいろいろと紹介していくので、みんなはりきって読んでちょ!



▶マックプラス398,000円。新バージョン発売にともなって10万円も値下げされた

●ようこそマッキントッシュの世界へ、なのだ!

円高だ。にょきにょきの円高だ。アメリカとの海綿体摩擦、じゃなかった半導体摩擦の問題も爆発してしまった。

そこで、わがコンプティークも中曽根首相の呼びかけにこたえてアメリカ製品の普及のために(?)、今回からマックの連載を展開することにした。よろしく。

念のために言っておくけど、マックというのは米国アップル社のパソコン「マッキントッシュ」のことだ。アップル社といえば、世界初のパソコンとも言うべき古典的名機「アップル」シリーズを出したメーカーだ。

マックはそのアップル社が1984年に「未来のパソコン」として自信満々で大発売したマシンである。68000というレジスタ16ビットCPUを搭載していること、いち早く、3.5インチのディスクを採用したこと、マウスオペレーション主体の革命的なユーザーインターフェースを導入したことなど、とにかく当時は話題を呼んだものだ。

それから3年。マックはIBMのいじわるにもめげず2回のバージョンアップを経て、アメリカ市場で唯一のアンチIBM-PCマシンとしてがんばりぬいている。

でも、発売当時のマックはイクスペンシブなマシンだった。特に日本では病的に高かった。日本語もカタコトだった。つまりマックは高級金髪マシンだったのだ。

ところが、円高の時代がやってきて、マックはうふふと安くなってしまった。2年前と比べれば、ほとんど半額で手に入るような安価なマシンになったのである。

現在では、マックのセット価格はPC-9800と同じぐらいになっている。しかもディスクの容量は2倍になり、RAM容量は8倍になった。漢字も書けるようになったし、ゲームソフトもバシバシ出てきた。

しかも今年の春、3月3日の桃の節句には、待ちに待った新バージョンが発表されたのである。これに注目しない手はないではないか。

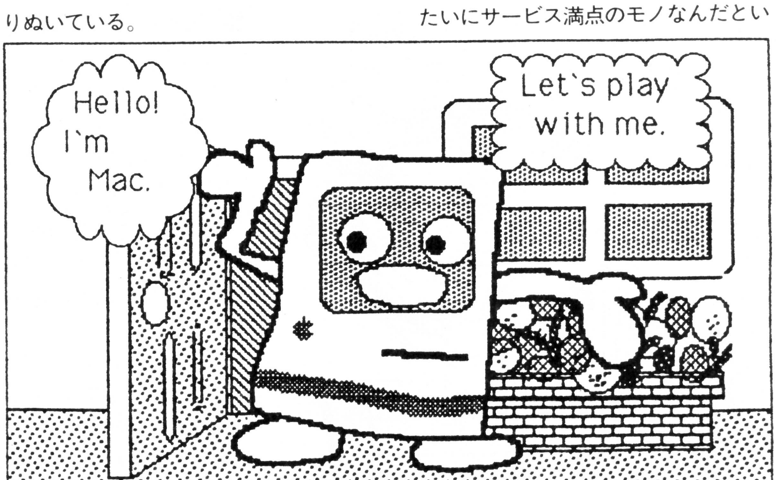
で、このコーナーではマックのゲームを中心にいろんなソフトをバンバン紹介してくつもりなんだけど、とりあえず今回はマックの全体像を認識することにしよう。正しい認識、正しい妊娠。これが正しい青春生活の基本姿勢というものではなかろうか。

"Welcome to Macintosh"

これはマックの電源スイッチを入れるといきなり出てくるメッセージだ。中学校1年生程度の英語だけど、できんぼのために日本語訳してあげよう。

「ようこそマッキントッシュへ」

ううむ。なんか「ようこそ竜宮城へ」みたいで妙だけど、マックは竜宮城みたいにサービス満点のモノなんだとい



うことでよろしくたのむ。スタイル的にはディスプレイの中に本体が入っていて、おしゃれで場所も取らない。トランジスタグラマーって言葉が昔あったけど、イマ風に言えばＬＳＩグラマーだな。やっぱよくわかんないか。

ともかくマックのＣＰＵは32ビットだ。32ビットと言えば、16ビットの倍、８ビットの４倍だ。どうだ、偉いじゃないか。

まず、どんなソフトも同じフィーリングで動かせるというところが偉い。ワープロだろうと音楽ソフトだろうと、ゲームだろうとＨソフト（へっへダンナ、スゴイのがあるんですぜ）だろうと、マウスを使って画面上のアイコンとメニューをポンと押してやれば（この動作をクリックという）オーケー。めんどうなコマンドとかを、唇かんでカタカタ入力しなくてもすむわけなのだよ。青春をだいなしにしなくてもすむのだよ。

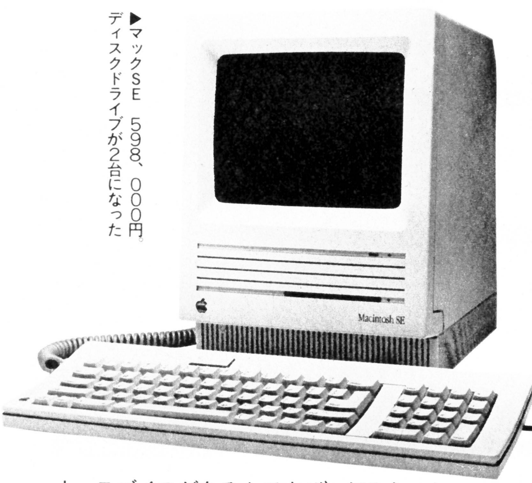
だからゲームでも、たとえばマック版の『ウィザードリィ』なんかは、ばんばんウインドウが開くから98版のに比べて約５倍の快感が得られる。

画面も偉い。基本的には白黒（新バージョンのマックIIではカラー表示も可能だ）なんだけど、画面はきめ細かくて表示が速い。文字・図形も無段階で拡大／縮小がきくし、ゲームの画面なんかも実際の写真をイメージ取りこみしてきたのが多かったりして実にリアルなんだ。

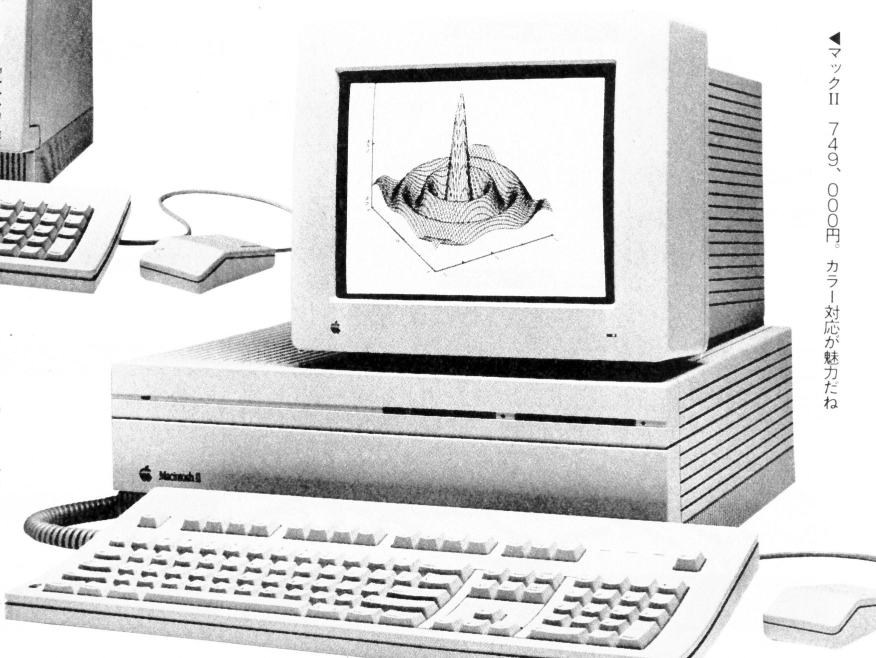
音も偉い。マックはＤＡコンバータというのを使って音を出している。要するにちょっとしたデジタルサンプリングマシンが入っていると思えばよろしい。だから人の声でも犬の鳴き声でも嵐の音でも、モロな自然音がそのまま出せる。楽器の音なんかもそのままの音が出てきてしまう。

たとえば野球のゲームの中で、審判が「ストライイイイクッ！！！」なんてわめいてくれたりすると、誰も見てないのに思わずガッツポーズが出たりする。

そんなわけで、マックのソフトにはユニークなモノが多い。ゲームでは犬を調教するゲームとか、外科手術のシミュレーションゲームとか、声を出して人間と会話する（英語だけどさ）ゲームとか、ほかのマシンでは味わえない不思議感覚のものがたくさん発売されている。



▶マックSE 598,000円。ディスクドライブが2台になった



◀マックII 749,000円。カラー対応が魅力だね

このほかでは音楽ソフト、グラフィックツールなどに優れたものが多い。デザイナーやミュージシャンに人気が高いのも、この辺のところが原因になっているのだろう。なお、日本語処理については、今のところ「漢字talk」という日系２世の通訳ががんばっている。

先月号でも紹介したけれど、最後に注目の新シリーズの情報をお伝えしよう。今までマックは１回バージョンアップをしている。バージョンアップ前のが「マック」で、去年の春に発売されたバージョンは「マックプラス」と呼ばれたりしている。今回３月３日に発売されたのは「マックＳＥ」と「マックII」の２機種だ。

まず「マックＳＥ」。これは、ＲＯＭが拡張されたこと、処理スピードが10〜15パーセント速くなったこと、フロッピーディスクドライブが2台内蔵(前は１台でした)になったこと、オプションでＭＳ－ＤＯＳ対応になったことなんかを除けば、基本的にはこれまでの「マック／マックプラス」の延長にあるマシンだ。3月発売で、定価は598,000円。

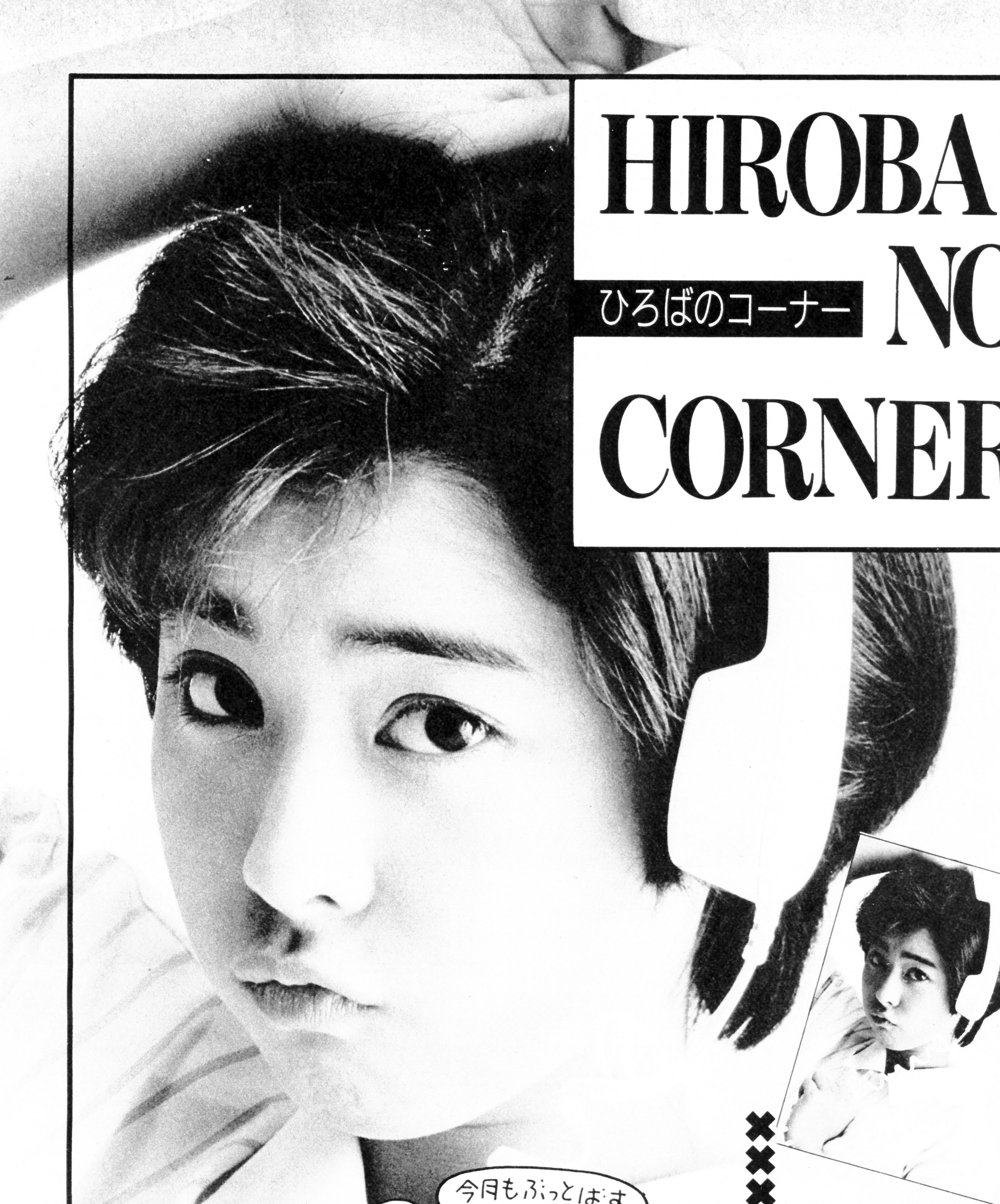
お次の「マックII」は大バージョンアップ版で、68020という新時代の32ビットＣＰＵを使った本格的ワークステーションだ。カラー対応で画面の解像度も上がってるんで、画面の美しさは中山美穂なみ、処理速度はカール・ルイスだし、拡張性も高い。発売予定は今年の６月。定価はフロッピーディスクドライブのバージョンで749,000円。ただし、これはディスプレイが別売になってるんで、結局は120万円ぐらいにはなる（うーんやっぱし高いなあ）。

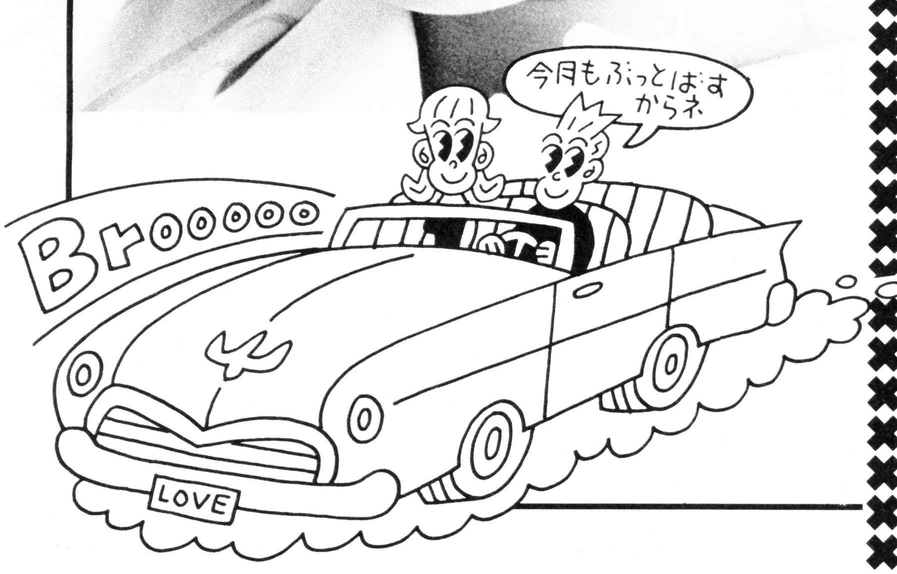
ま、諸君が明日なきローンを組んでマックを買うかどうかはともかく、来月から面白ソフトをばんばん紹介するからぜひ注目してほしい。

協力／アップル コンピュータ ジャパン㈱　構成／㈱オーガスト

HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー





- リーダーズトーク
- グラフィックゲリラ
- ひろコのセッショントーク
- 真夜中のパソコン野郎
- パズルクイズ
- インフォメーション
- コンプティークビルボード
- ひろコの直撃インタビュー
- ザ・プレゼント
- すごいのがきたゾ
- テレフォンショッキング

READERS' TALK
and
GRAPHIC GUERRILLA



じめじめした梅雨時だけど、みんな元気ーい？
ひろコもチャーリーくんも、雨でも元気にお散歩しちゃうんだよ。梅雨が終われば、海びらきも待ってるし！　心までじめじめしてちゃいけませんよ!!

♪ このあいだ、クラブであったことなのですが、合宿の時のことです。夕食の準備をしている時、先生に、〝厚あげを10個買ってこい〟といいつけられたＩ君は何を考えたのか、赤みそを買って来ました。耳が悪いのか、目が悪いのか、はたまた頭が……。いや、これ以上、言うのはやめよう。

京都府　岩里英一

※厚あげは、おみそ汁用に買うつもりだったのでしょうか？　とすれば具がなくなってしまったのかしら？　おいしそうですね。
ところで、今、編集部では〝お弁当の集い〟が大流行。〝フリーのおベンター〟と呼ばれるＳ嬢がみんなのお弁当を作ってくれるのです。おいしいよ！　（ひろコ）

♪ 数日前、学校へ行く途中、モトクロスのものすごいバイクを見た。
そして運転していた人が降りて来てフルフェイスのヘルメットをとった。
レーサーかと思いきや、な、なんとハゲのじいさんだった。おどろきのあまり、数分間、金しばりにあってしまった。

山梨県　輿石英二

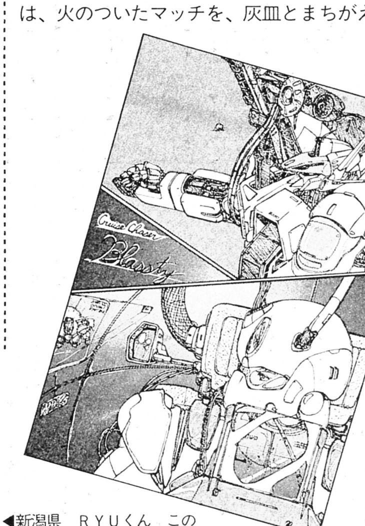
※じいさんをバカにしちゃいかんよ！　ワタシだってバイクを愛しとるんだからね。（ヨシダ）
※編集部でもバイク愛好家は大勢います。㊙のスケルトンや、イラストの中野豪さんなんかもバイク愛好家です。（ひろコ）

♪ 私は三田村邦彦のファンです。三田村＝必殺シリーズということで、必殺のファンでもあります。それで今、ゲームを作ってんですよ！　まだ設定のダンカイですがキャラクターは８人出てきます。（秀から主水まで）できたら、編集部に送りますので。（たぶん…一応…できたら…という予定）みなさん、プレイしてみてください。ほな、さいなら。

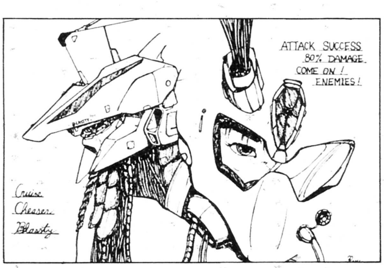
大阪府　渡辺幸次

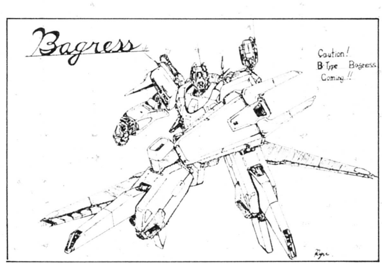
※あらまぁ、若いのに時代劇が好きなのね。先月の『忠臣蔵』ファンの方といい、近頃はやってんのかな？　やっぱりRPGかな？　早く送ってね。（ひろコ）

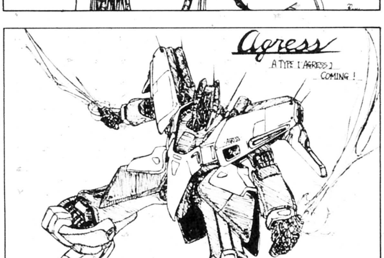
♪ 学校の文化祭で、わが科学クラブは実験をしていた。その時、ボクは、火のついたマッチを、灰皿とまちがえ、

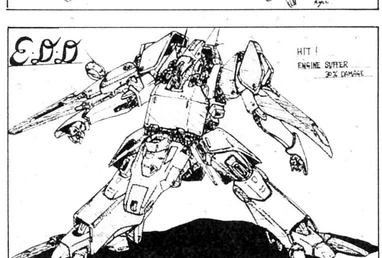


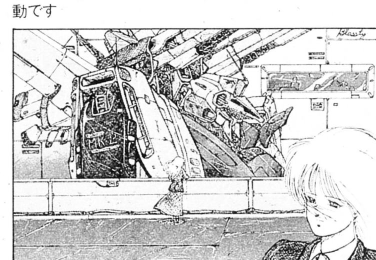
◀新潟県　ＲＹＵくん　この6枚続きの意欲に満ちたイラストは、もちろん『ブラスティー』のキャラクター。ていねいな仕上がりにひろコも感動です











アルコールランプの中に入れてしまったのだ。みごとアルコールに引火し、すごい圧力がかかり、マッチ棒は天井にささった。指がぶっとぶかと思った。

茨城県　代田康寛

※まさに手品のような実験！　観客は喜んだことでしょうね。それにしてもダイタンね！　今後は気をつけようね。（ひろコ）

♪ バスの中でのできごと。あるおばさんが、バス停に近づいたので、ブザーを押した。しかし、そのおばさんの押したブザーだけがこわれていた。おばさんはいっしょうけんめいにブザーを押したが、まったく鳴らない。そうこうするうちに、運転手の非情な声「通過します」おばさん「……」ああ無情。

神奈川県　毛利　浩

※ひろコが前に乗ったバスでも似たようなことがあったよ。ただ違ったのは、それはパンチパーマのおじさんで、ブザーの代わりに自分で「ブー」と言ったこと。内気なおばさんだったのね。（ひろコ）

♪ この間、友だちとゲーセンへ行き、『アウトラン』をプレイしていた時のことである。友人Aがスピーカーに耳を寄せ、音楽に酔いしれていた時、ボクは思いっきり、ハンドルを切った。あわれ、Aは台からころげ落ち、テーブルで後頭部を直撃したのであった。合掌。

愛媛県　大西徹生

※無垢な友人をオトシいれたキミの罪は重いヨ！　でも『アウトラン』って、ほんとにレースに出てる気分になれるよね。ひろコも、ゲーセンではいつもコレ！

（ひろコ）

♪ ボクのクラスのAは、MSXを買うのにムリやりKをつき合わせた。
ところが、なんと、Kは店の前で交通事故にあってしまった。幸い、けがはたいしたことはなかったが、Aは、母親からこってりしぼられ、罪ほろぼしに、自転車を買ってKにプレゼントするはめになった。これは実話で、今、学校で話題です。

新潟県　増子　隆

※KとA、どっちがより不幸なのでしょう。ひろコにはわかりません。（ひろコ）



◀北海道　有衛康治くん　いえいえ、大変に個性的なセリナちゃんです。しかし背景に今一歩、工夫がほしいかも。次回に期待！



◀東京都　海軟風くん　いつもながらかわいい絵にきれいな色をつけてくれました。カラーページだったら…

♪ この前、ボクのクラスのA君が、自動販売機の前に立って、500円玉を１枚入れてジュースを１本買い、〝つりはいらねーぜ〟と言っているのを目撃した。しかし、自動販売機なので当然、おつりは出るわけだ。
　すると、彼は、〝しょうがねーな〟と言って、しっかりおつりを持って帰りました。へんなやつ…。

岡山県　重森裕之

※きっとさびしかったのでしょう。やさしくしてあげましょう。

（ヒサキ）

♪ あるパソコンソフトショップで、父親と小学生の姉妹が、ソフトを選んでいた。〝これ買って〟と娘達が持って来たソフトは『くりいむレモン』。父親はうろたえながら〝これはダメだ〟と言った。〝どーして〟〝これはおもしろくないんだよ。お父さんがもっとおもしろいのを選んであげよう〟と娘達から、『くりいむレモン』を取り上げてしまった。パッケージのきれいなアダルトソフトは困ったもんです。

東京都　芝田邦彦

※なるほど。『くりいむレモン』のパッケージなら、女の子も欲しがるでしょうね。それにしても、お父さんのうろたえた表情、ひろコも見たかったな…。（ひろコ）

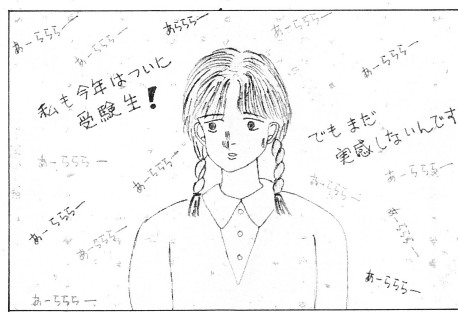
♪ ソフト会社の訪問なんかを記事にしてみてください。お願いします。

東京都　丸山健一

※ひろコも前々からそう思ってたの。というわけでさっそく、『ソフトハウス提供！テレフォンショッキング』が始まりました。
　木屋さんのインタビューはおもしろかったかな？　これからもどしどし、ソフトハウスを訪問しちゃうからね！（ひろコ）

♪ 友だちの妹の話です。学校でお弁当の時間に、歩きながら、「アルキメンデス」を食べて、先生にこっぴどく怒られたそうです。ひろコさん、なぐさめてあげてください。

神奈川県　森井昌彦



◀兵庫県　美緒ちゃん　そうですか。ついに受験生なんですか……。雰囲気のある絵ですよ



◀広島県　うそつきちゃん　あなたも今、流行のなおとくんのお友だちですか？　ひょっとして美術学校なの？



◀『プラトーン』はアカデミー賞を受賞したんだよね。ひろコも見なくちゃいけないな



▶広島県 2年4組のヒーローくん 斉藤由貴ちゃん、そっくりですね。うまいです

※気持ちはわかります。よく、カレーを食べる時、西城秀樹のマネする人なんかいるじゃない？ 強く生きるように。

（ひろコ）

♪ ボクの友人S.Oはある日、カサを自転車に入れ、登校しようとしていた。その時、事件はおこった。なにを血迷ったのか、カサはカゴを抜け出し、前輪の間にはいってしまった。当然のことながら、自転車は転倒。S.Oは片目を強打し、脳ミソを$\frac{1}{3}$ばかり、道路に食われたとか。

本人が言うのだからあてにならないが、そこへ近所の奥さんが通りかかり、彼を家に入れ、コーヒーをふるまってくれたとか。

不幸なのかしあわせなのか…。なんとなくうらやましい気はするが…。

千葉県　佐々木健

※なに、なに？ これほんとの話？ しあわせに決まってんじゃないの。（ツノダ）

♪ この前、友人Mの家へ、『コンプティーク』を持って遊びに行った。『コンプティーク』を持って帰ろうと思ったら、な、なんと、ボクの『コンプティーク』とゲームディスク一式が水に濡れていたのだ。げ、原因は、M君の家の赤ちゃんが、本とディスクの上でおもらしをしていたのだ。ム、無念…。

岐阜県　坂下計司

※怒らないあなたはエライ。赤ちゃんに怒ってもしかたないか…。でも、おムツの代わりになるなんて、『コンプティーク』が気の毒だ。

（ひろコ）





♪ ２月13日の金曜日、学校の蛍光灯が割れた。仏滅だった。

秋田県　今野信広

※どんな理由で割れたのか、その状況を詳しく説明してほしかった。関係ないけど、ウチの編集部でもよく、ブレーカーが落ちて、電気が消えるんですよね。それで、隣のビルの灯でお仕事するんだけど、蛍の光で勉強した昔の人の苦労がよくわかります。

（ひろコ）

♪ この間、友人とふたりでホームで電車を待っていると、電車が到着し、混んでもいないのにコートのすそがドアにはさまっている人を見た。ボクたちが乗る時、その人は降りたので、思いきり笑っていると、目の前に、その人がいた。まじめそうなサラリーマンだったけど。３月28日、京浜東北線の横浜駅でのことでした。

神奈川県　山本佳男

※心あたりのある、まじめそうなサラリーマンのあなた、ひろコまでお知らせください。なんにも当たりませんけど。

（ひろコ）

♪ おい！ てめえ！ 某大学の経営工学科を受験したオレのななめ前にいたおまえだ！ 休み時間に『コンプティーク』なんか読んでんじゃねぇ！ 受験生がンなもん読むとくるくるぱぁになっちまうぞ。〇文社の『傾向と対策』ぐらい読め！ 恥知らずめ！

東京都　1281番

※再び、心あたりの方はひろコまで。でも『コンプティーク』を読むと、漢字覚えられるよ！ そんなことないか……。

（ひろコ）

♪ 友人Gは、鼻の穴から「ポロリ」と鼻くそを落としたので、みんなから「ポロリ」と呼ばれている。やーい。「ポロリ」「ポロリ」

愛知県　稲葉淳史

※私の友人で、「イボコロリ」の情報に詳しいため、「コロリン」と呼ばれている人がい







▶広島県 芳賀なおとくん あなたの影響を受けた人がこのごろ多いんですよ。どんどん感化運動を続けてね

◀広島県 2年4組のヒーローくん この方も一挙に5枚も送ってくれました。なおとくんとはずいぶん仲がよいみたいですね。ひょっとして、ふたりで、ゆみちゃんを争ってるのかな？ まあとにかく、イラストの方も刺激し合ってがんばるように。また送ってね

おたより待ってます！ ひろばのコーナーではみんなのお便りを待っています。セッショントーク、リーダーズトーク、グラフィックゲリラなど、どんなことでもけっこうです。〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル６Ｆコンプティーク編集部あてにどんどんおたよりくださいね。

ます。　　　　　　　　　　　　　　　（タカノ）

♪ 私がパソコンを買ったのを知って、隣りの子が遊びに来た。私はヤバイと思いながらも慈悲深く、遊ばせてやったのです。予想どおり、そのガキは私のゲームカセットをこわしてしまいました。私がそのガキをなぐると、泣いて帰って行きました。それっきり、そのガキはやって来ませんが、ゲームカセット代はいまだに弁償してもらっていません。

秋田県　斉藤和俊

※小ちゃい子にはやさしくしましょう。いつ復讐の手が伸びるのかわかりませんよ。　　　　　（カタオカ）

♪ ついこの間の話だが、5時限めの授業中、あまりにうちのクラスがうるさかったため、地理担当のT先生（東大出身！）が「静かにしろよ！」とどなった。みんなが静かになったところ、先生は、イジケた声で、〝なんだよ。何の力もないくせに…」と言った。クラス中は大爆笑。ひじょうに性格のよい我がクラスはそれをみんなに広め、今では、T先生は、生徒だけでなく、先生方からも笑い者にされている。

千葉県　星野哲太郎

※うっ気の毒…。お友だちになってあげなきゃだめだよ。　　　　　　　（サトウ）

※そうです。サトウさんにとっては人ごとではないのです。　　　　　　（ひろコ）



◀大阪府　山口昌泰くん　こんなコはどこにいるのでしょうか？アイテムがけっこうおもしろいですね



▲千葉県　植草〝本末転倒〟将長くん　『ヴァグランツ』を買ってくれてどうもありがとう。これからも応援してね

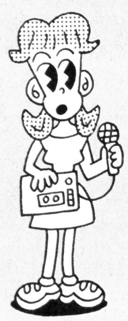


▲福岡県　金子洋直くん　わっかわいい！　地味な色彩ながらコッている！　今度、なにかコメントもつけてね



▲東京都　中村弘樹くん　うっすごい迫力！　レイアウトや表情に工夫のアトが見られます。また描いて送ってね

ひろコの直撃インタビュー



原さんの平和な生活――原さん、ぜひまた一緒に映画を観に行きましょう――

原さんは変な人である。最初はそのあふれる才能に隠されていて気づかなかったが、どっか変である。なんで変なのか、たぶんそれこそ、ひろコが原さんに魅かれるポイントだと思うんだけど、今日こそそれをつきとめるつもりです。

H：原さんのお仕事はじめってどんなのだったんですか？

M：〝プレイヤー〟(音楽誌)の編集部で落がきしてたら、そこの人に、〝キミの絵は〝キンクス〟の『ウォルターサンセット』を思い出させるね〟と言われて、『ウォルターサンセット』ってページを連載することになったの。文章と絵のページで仲間とふたりでやってたの。

H：なんか原さんのデビューにあまりにもふさわしいなぁ。美しいですね。ところで暇があったら何をしたいですか。

M：私、基本的にいつも暇なの。

H：えっ？

M：仕事はためて夜やるんです。予定が立てられない性格なんで朝起きてお天気がいいと、ぶらっと映画を観に行ったり、公園でビール飲んだりね…。

H：うちの近所でも昼間からびんビール飲んでひとりで文句言ってる人がいる…。

H：私は缶です！　酔っぱらいってなんでみんな文句言うのかしらね…。

H：原さんの夢って何ですか？

M：今、かわいい絵とかっこいい絵の間で揺れてるから、それを見極めたいですね。

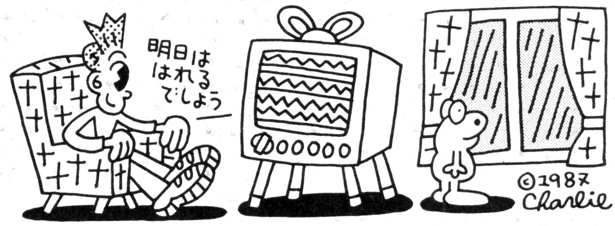
ということで原さんは､N.Y.へ旅立った。無事で戻ってね！



隠れサトウ発見！　キミは発見できたかな？　先月の隠れサトウは128ページ「ボクたちパソコン通信坊」の〝NEW PRODUCTS〟の横におりました。けっこう上手に隠れたと思わない？

ひろコのセッショントーク

HIROCO NO SESSION TALK



一年でいちばん気持ちのいい春が過ぎると、シトシト梅雨。でもいいんだ。コンプティークがあれば、いつでも一年中楽しいもん!!

「福袋」関係のお便りをいろいろエピソードをおりまぜて紹介



ハイ、ひろコです。卒業、進学の季節も過ぎてみんな新しい環境になれ親しんできた頃だと思うけど、元気にしてますか？ この頃の本誌の充実ぶりに加えて、読者のお便りもずいぶんと充実してるみたい。そんな中で、話題としていちばん多いのが、やっぱり「福袋」。賛成派がほとんどだけど中には、きびしい意見の反対派もチラホラ。女のコでも「ギャグとして楽しめば、おかしいってのはありますね」(埼玉・西尾さやか)とか、「雑誌のウリを考えるとハズセないと思います」(福井・菊川美智子）なんて業界っぽい意見もあったりするのね。青森の高橋知子さんは「ひろコのセッショントークを読んで、コンプティーク愛読者の中に私の他に女のコがいたのでうれしかったぁ！ 福袋のせいでみんなにいじめられるんだもん。でも福袋コーナーは大好きですよ」と言ってくれている。うれしいなぁ。かと思うと「福袋を切りとり式にして下さい。ボクの人格が疑われます」とは、神戸の山根淳一くん。まぁ、そーいうなって。「友人の前で〝コンプティークを買ってる〟というと〝あいつはスケベだぜ〟というウワサのたつことを先日発見しました」とは三重県の水谷直樹くん。「ボクの友人は、学校にコンプティークを持ってきてて、クラブ活動の時間に読んでいたら、先生に見つかって取りあげられてしまった。その後、先輩(女性)に〝あのコ、エロ本持ってきてたわよ〟とウワサされてしまった」とは浜松の北村浩之くん。この手のエピソードはホント、多い。でもお便りを書いてきてくれる人は、どっかそのエピソードを楽しんでるキライがあるみたい。ちょうどTVドラマ「毎度おさわがせします」みたいにね。男のコの中には、圧倒的に支持する人もいて「福袋を100万ページにしろ!!」（山梨・網野靖徳）と一言、太々と書いてくれる人もいる。「通学電車の中で(帰り)コンプティークを読んでる人がいた。驚いたことに福袋を堂々と読んでいた」とこれは大阪の井本祐二くんの報告。なるほど、でもそれはかまわないんじゃないかな。恥ずかしがる必要はないとひろコは思いますよ。

またまたお便り、お願いしますネ。

INFORMATION インフォメーション

◎美少女からプレゼントまでもらえるよ！

「美少女はいるだけで、その場所はハイパーゾーンと化す!!」とは、深町総一郎氏の名言。キラドラゴンジムの高級美少女対談「リリックなお茶会」P210～211は読んでくれたかな？ さて、その1人、仁藤優子ちゃんのキャンペーン「PRISMATIC PARTY'87」の情報だ！

・5月9日(土)16:00～ 名古屋駅前テルミナ広場（連絡先☎052-242-0036)

・5月16日(土) 15:30～ 広島ダイイチ本店7Fサテライトスタジオ(連絡先☎082-246-1778)

・5月17日(日) 12:00～ 大阪千里セルシーイベント広場(連絡先☎06-534-4491) 16:00～ 大阪堺市鳳ウィングス1F中央広場（連絡先☎06-534-4491)

・5月23日(土) 15:00～ 福岡天神ベスト電器8Fマルコポーロ（連絡先☎092-712-5711)

・6月に関東地区及び大阪、名古屋でも予定中。なお、このイベントに来てくれたファンには、優子ちゃんのバッジとメンバーズカードをプレゼント！だよ。

さて、磯崎亜紀子ちゃんは「地球防衛少女イコちゃん」(ネットワーク）のビデオも好評なんだけど、なんとその本「イコちゃんパーフェクトブック」も出る！ 江口寿史、藤原カムイなどの執筆陣に加え、特製ブロマイドや成田享のモンスターデザイン設定など。普通の本屋にはないので欲しい人は、〒166東京都杉並郵便局私書箱46号「イコちゃん本」係まで1500円(送料込)

真夜中のパソコン野郎

いよいよ、真夜中の"パソコン通信坊"も御登場!!

さて、再び「真夜中のパソコン野郎」のコーナー。ちょうど今回のお便りが、3月、4月号のものが多かったせいか、受験勉強のあいまに書いてくれた読者も多かったんだよね。兵庫の須藤哲也くんなんか、ただ一言「高校受験でしんどい」とポツリと書いてあった。ほんとにしんどいんだろうな、と編集部の窓からすきま風がヒュルル〜。でも、その気持ち、ひろコもよくわかるな。まあ、試験勉強も自分自身のＡＶＧだと思ってがんばってちょ。そして、疲れたら気分転換に、「真夜中のパソコン野郎」になったりするのも、手ではあるよネ。

「ボクは今、高校受験の身。受験が終わったら、ハーゴンよ。お前はもう死んでいる。ハッハッハッ」とは、八王子の中田淳一くん。ハーゴン、死んでるかな？「受験勉強をしていて、ふいにコンプティークを読んだら、ハガキを出していなかったので、今、必死に書いている」という京都の角田篤司くんのお便り。これだけしか書いてないんだよね。「結局、ボクたちって真夜中にしかパソコンができない、と思いませんか？　だっていろいろ忙しいし。受験勉強やってて、さてと一区切りついたからというより、ボクの場合は、"なんかつまんないな"と思って、つい、パソコンやってしまうんですよね。いけないと知りつつも」(鹿児島・宮内一也)　うーん、がんばって両立させせよう。

「ボクは夜中に勉強してると、ナゼかフツフツと言葉がわいてくるんです。もちろん勉強以外の。

で、それを誰かに話したいとか書いておきたいって欲求が出てくる。それでパソコン通信のＳＩＧを検索してメッセージを入れるんです。それで何か気がはれるんですよね」(東京・時任順一郎)　そうか、ゲームだけじゃなくて、パソコン通信もあるね。さて次号の真夜中のパソコン野郎につづく。



大江戸裏ワールド

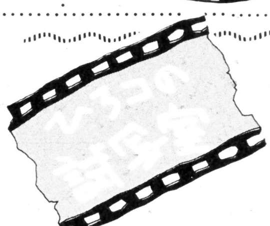
中野豪



を現金書留で送って下さい、とのこと。

ところで、おまちかね、「美少女の永遠の謎」とは何か!?　ハイ、それは右の人形です。竹下通りのかーい一雑貨屋さんで2人が話し合いの末、選んでくれたものです。もちろん2人のサイン入り。この世界でたったひとりの人形を読者1名にプレゼント!!　「ハイパー美少女希望」とかいたハガキを本誌まで。







リトルショップオブホラーズ

監督／フランク・オズ　シーモア／リック・モラニス　オードリー／エレン・グリーンオリン／スチーブ・マーチン

ホラー、コメディ、ミュージカルの3つの要素がマッチした、めちゃくちゃ楽しい映画だよ。スキッド・ロウ（貧民街）のつぶれかけた花屋が、あっという間に、ＴＶで中継されちゃうぐらい有名になっちゃう。

それはひとえに、不気味な植物"オードリィII"のおかげなんだけど、これにはとんでもない"肥料"が必要だったのだ。食料供給の苦労を背負いこんだ、店員シーモアはどんな手段を講じるか？　その他のキャラクターもとびきりおもしろいよ！　ゴールデンウィーク公開です。

エキサイティング・ライブラリー

Exciting Library



このコーナーも模様変え！〝Book Review″は8冊に増えました。イメージチェンジした先江進文庫もどうかひとつ、応援してね!!

BOOK REVIEW

ちょっと高度な"D&D"！

『魔法の王国』三部作の第一弾『魔力の杖』がいよいよ発売された。

このシリーズのおもしろさは、キャラクターが成長するという点にあるね。さあ、大魔術師をめざして出発しよう。修業と試練が待ってるぞ！　めざすは「神秘科学アカデミー」だ。



▲魔力の杖 M.サイモン著／佐脇洋平訳 冨士見書房　480円

ゲームのルーツがわかる本！

『パックマン』の生みの親、岩谷徹氏をはじめ、19人のプログラマーへのインタビューの記録。アップル社のマッキントッシュを作ったジェフ・ラスキンがオペラの指揮者だったなんて…。知ってる人は知ってるんだろうけど。手描きのプログラムスケッチが付録です。



▲実録！　天才プログラマー　マイクロソフトプレス編　アスキー　1900円

航海日誌をつけようね！

毎度おなじみアドベンチャーゲーム。今回は、航海ものです。キミは、海賊船バンシー号の船長。ニプール島略奪競争の真の王者となるために宿敵アダブルと対決しなければならない。しかも海には、危険な怪物がいっぱい。

部下たちは果たして役にたつのかどうか。



▲海賊船バンシー号 A.チャップマン著／鎌田三平訳　社会思想社　480円

ひろコの今月の一冊



▲あなたに似た人 R・ダール著／田村隆一訳　ハヤカワミステリ文庫　560円



ミステリーならこの人 ロアルド・ダール

ミステリーは数々あれど、ロアルド・ダールほど、独特の怪奇的雰囲気と、ストーリー展開の意外性を持った作家を、ひろコは知りません。この短編集の冒頭の作品である『味』では、大富豪が、美食家の誉れ高い、しかし人好きのしない男と賭けをする。自分の秘蔵のワインが何であるかを美食家に当てさせるのだ。しかも負けたら自分の娘を渡さなければならないというものだ。美食家はまるで、彼の恋愛遍歴の中の女性たちを値ぶみするかのように、ワインについての知識を披露しながら、着実に核心に近づいていく。

美食家は果たして、大富豪の娘を手に入れることができるのだろうか。そして、その父親である大富豪の心理状態の経過は？

意外な結果にアナタは驚くはず。そして さらにおもしろいことには、この短編集には、『あなたに似た人』という短編ははいっていない。それは『飛行士たちの話』という短編集の中に収録されているのだ。

先江進文庫 1

問題が減った分、おもしろさは倍増だよ！



マンハッタン殲滅計画 W・ウエイジャー著／広瀬順弘訳 二見文庫　520円▶

今月は小説の〝のり″について書いてみたいと思う。私の知っている作家で、最も読者を〝のらせる″のがうまいのは、ディーン・クーンツだと思う。彼はスティーブン・キングのように、饒舌な情景描写で読者のペースを止めてしまうようなことはしない。

彼の文章には、つねに動きがあるといっていい。必要な情景描写や人物描写は、文章のスムースな流れの中で語ってしまうから、読む方にとっては調子よくのれる。

昨年6月発刊の『狂った追走』(創元文庫)

BOOK REVIEWで紹介した本をみんなにプレゼントしちゃうよ。ほしい本のタイトル、住所、氏名、年齢を明記の上、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷一丁目ビル コンプティーク編集部 エキサイティングライブラリー係まで。各1冊ずつです。

7日間のタイムリミットだよ

〝小説とすごろく形式のゲームがドッキング〟というううたい文句のゲームブック。ユニコーンシリーズの第一弾です。

魔法は10種類。アイテムも盛りだくさん。

判断を誤れば死んじゃうこともあるけど、そんな時は、また、ふりだしに戻ればいいから楽しいね。



▲魔王の地下要塞 P.ヴァーノン著／マジカル・ゲーマー訳 創元推理文庫 530円



サッカーシミュレーション

今、話題のスポーツゲームが、ゲームブックにも登場だよ！

シフトカードと鉛筆を手に、予選→準決勝→決勝戦と勝ち進もう。

相手国は、フランス、アルゼンチン、西ドイツだ。ワールドカップの歴史なんかも学べちゃう。くれぐれも、とばし読みはしないでね。



▲サッカーゲーム 高橋義宏作／白石雅昭画 西東社 580円

人工知能と遊んじゃおう！

ついこの間まで、はやってた記号論を易しく書き直してくれたみたいな一冊。

はじめは、軽る～くことばのつまみ食いを、そして、最終的には人工知能を作ってしまおうっていうものです。

パズルだって、俳句だって作れちゃうよ。

画期的な一冊です。



▲ことばの実験 一柳絵美・上条有著 アスキー出版局 680円

戦争シミュレーションゲーム

人気ファミコンソフト『怒』がゲームブックになったぞ。今からキミはラルフ大佐だ。

さあ戦場へのりこもう。文章がしっかりしているので小説としても楽しめるはず。「プラトーン」じゃないけど、ゲームブックのアカデミー賞ものです。おススメです。



▲怒 ナチス復活プログラム マイクロデザイン作 エム・アイ・エイ 780円

ラドラム中毒患者の皆様へ

お待ちかね！ ラドラムの大冒険活劇の最新作だよ。でも実はこれ、10年前の作品なんだって。そういえばいつものラドラムとは少し違うような……。

アメリカの英雄的軍人が、自分を退役させた者たちに復讐するための一世一代の大冒険とは？



▲四億ドルの身代金 R.ラドラム著／山本光伸訳 新潮文庫 560円

を読んでほしい。これは彼の作品の中では小品だと思っていたので紹介しなかったが、多くの友人にすすめたところ、誰もがおもしろかったと言い、一気に読んでしまったと言う。クーンツの語り口のスピードやテンポは、これからのエンタテインメント小説の模範として、もっと注目されるべきだ。

スピードやテンポが〝のり〟の重要な基盤だとすれば、話の冒頭にショックを与えるというのは、読者の話の中に強引にのりこませてしまう強力なテクニックだ。その良い例がウォルター・ウェイジャーの『マンハッタン殲滅(せんめつ)計画』だ。これもまた、私をのせて〝一気読み〟させた超エキサイティング小説であった。はじめの10ページで、読者は大事件の中にたたきこまれてしまう。

地下鉄がホームに到着すると、4両目の乗客117名は全員、死んでいた。死因は神経ガス。数日前、オットーの息子と名のる男からニューヨーク市長に送られた犯行予告状が現実と化したのだ。市警きってのすご腕ブルーム警部補は、美人精神科医の協力を得て犯人を追う。が、しかし、軍部やFBIの思惑がからみ、捜査は難航。おりしも、オットーの息子が第二の大量殺戮(さつりく)にふみきった。犯人を追いこむクライマックスシーンで自らが犯人と対決し、そして神経ガスに倒れるブルーム。その衝撃シーンは読む者の息を一瞬止めるに違いない。胸に一発受けたブルームは、その瞬間、後ろによろけた。タイマーを止めねばならない。

もうすでにガスボンベに弾がうちこまれ、少量のガスが流れ出しているとしても彼の頭にはタイマーを止めることしかなかった。

20秒後、大量に流れ出したガスが1万9千人の命を奪ってしまうのだ。ブルームは一歩前に進んだ。が、その瞬間、神経ガスが彼を襲った。彼は倒れた。メーヴが彼の名を呼ぶのが聞こえた。次の瞬間、すべてが真っ暗になった。

この悲劇的な〝暗転〟ののち、エピローグで、話はハッピーエンドに向かうのだが、その方法はまさに小説作法の絶妙なトリックといえるだろう。

私はみごとにトリックにひっかかった。

そして快感を得た。

話にのせられてだまされる、これこそ、読書の奥義なのかもしれない。

※今回から、問題がなくなった分だけ、書き方を変えておもしろ味を出そうと意欲的な先江進氏に大いに期待しよう。


イラスト／中村 亮

先月の正解　セリフはもちろんホルへのものでした。いつものとおり、正解者10名にオリジナルTシャツがあたるよ。『興奮本ガイド』同様、『先江進文庫』もかわいがってね。

女子行為室

女のコでいーっぱいのゲーセンめっけ！　さあ！　あなたも行ってみよう！



編集部にこ～んなおたよりが届いたヨ。

なんでも東京は池袋のノッポビル、サンシャインシティ文化会館に、女のコひとりでも気軽にはいれちゃうゲームセンターがあるんですって。

で、さっそく取材に行って来ましたの。

ゲームセンターの名はザ・ゴリラ。

ゲーム機だけで220台はあるだろうっていう広ーいトコ。

ふつうのゲーセンはゲーム機だけ置いてあって閉鎖的なイメージだけどここは違う！　テーブルゲーム、コックピット、アップライト物など種類たくさんのゲーム機の他に、ミニボーリングレーン、レンタルビデオからラーメン屋さんまで完備。サンシャインシティの中のショップの続きって造りなの。遊びに来てた女のコも「来るつもりはなかったんだけど買い物しててなんとなく入っちゃった。それで暇つぶしに」と、ゲームに熱中してたよ。女のコがプレイしててもイヤな視線が来ないのが気分イイ。明るい雰囲気なの。店長の和佐木さん曰く、「ウチは古いゲームも大切にしてててプレイ代を下げて設置してるんです。女のコは、『アルカノイド』など古いゲームが好きみたいですね」お昼休みには近くのＯＬも来るんだって。カップルも多かったよ。ひとり、早朝の人のいない時にやって来る、すごくうまい女のコもいるとか。こんな明るいレジャーランドみたいなゲーセンだもの。女のコだって黙ってられないよね。

PUZZLE・QUIZ　パズル・クイズ

さあ、キミも今から修業僧！　の気分で解いてね

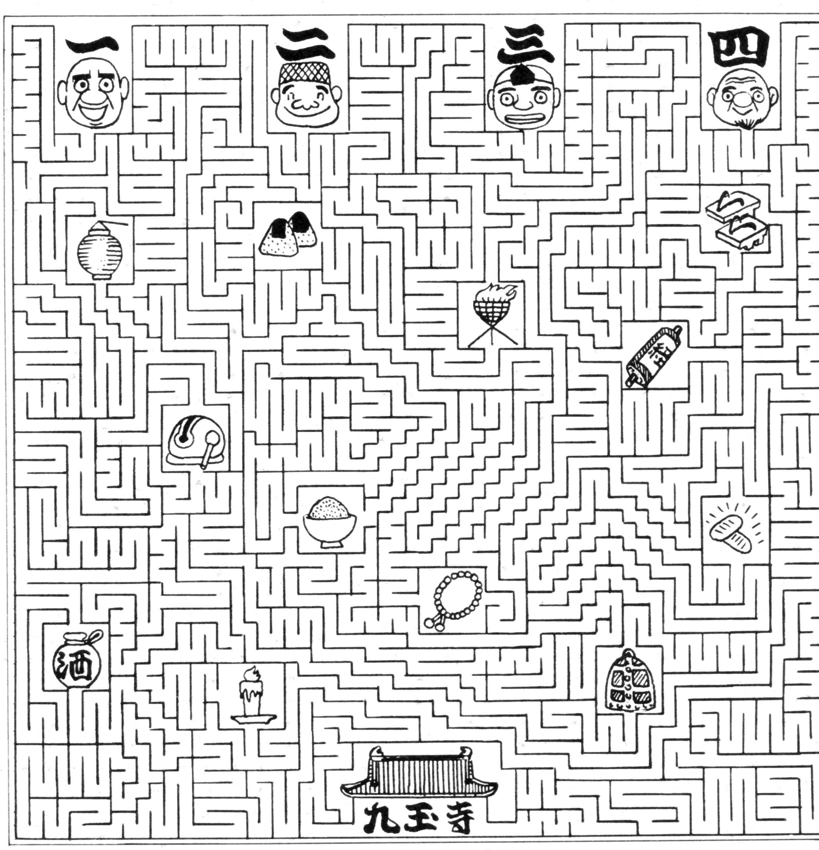
さて今月は、異色ソフト『九玉伝』のノリで解いてほしいパズルだよ。一～四のお坊さんがそれぞれ、ゴールの九玉寺にぜひとも入山したいと考えている。しかし、入山を許されるのは、難問を解いたただひとりのお坊さんだけ。

その難問とは、山の途中に落ちている12コのアイテムのうち、ちょうど9コのアイテムを拾うことだ。さて入山を許されるのはどのお坊さんでしょうか？

わかった人は、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル６Ｆ　コンプティーク編集部・パズル係まで送ってね。あっ忘れるトコでした。先月号の「ジャンピング迷路」の回答は、6回でした。

しめきりは'87年6月7日。5名にTシャツがあたります。

このごろ、おハガキが少ないみたい。どしどし応募してね。



パズル制作／草野公平

うそー！　サイン入りの本だって！

コンピュータにかけては文壇で彼の右に出る者はいないと言われる西谷史氏の「神々の血脈」シリーズの第一話「末裔たちの邂逅」を10名にプレゼント！

なんと直筆サイン入り。ねっすごいでしょ！



お！豪華！新作ソフトを3名にプレゼント！



キティエンタープライズ様より、新作ソフト『扉を開けて』を３名にプレゼント！ご存知、原作はあの新井素子様。

かなり原作に忠実で、グラフィックもとてもきれい。キャラクターもかわいいね。

初心者向きのゲームです！

どっちが好きかな？ペアのステッカー

マイクロキャビンから、あの、ソフト界の〝きつね物語〟『は～りぃふぉっくす』＋ハードアクションアドベンチャーゲーム『カーマイン』のおしゃれなステッカーを10名様にプレゼント。

キミのパソコンに貼って、友だちに差をつけよう！



太っ腹の富士見書房様からのプレゼント！

富士見書房から上半期のモンスターカレンダーを５名様にプレゼント。

もちろんお店で買おうったってムリです。「D＆D」の好きなキミなら見逃がせないはず！　さっそくハガキを書きましょう。「D＆D」成功の福の神になるかもね。お部屋に貼って家族のみんなを驚かせちゃうこともできるよ……。





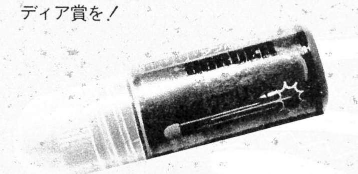
応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'87年6月7日。

東宝東和さん、めずらしいものをありがとう！

「ドラゴンジム」でも紹介した話題の映画『ダブルボーダー』のキャラクター商品、「血のりブリット」を20名にプレゼント。

弾丸の形をしていますが、実はこれ、のりなのです。しかも赤い……。パーティーなんかでみんなをびっくりさせて人気者になっちゃおう。のりとしての機能はもちろん、バッチリ。東宝東和さんに今月のアイディア賞を！



大好評にて再び登場！「ファンタジーアート」

「D＆D」ファンのキミなら泣いて喜ぶ、TSR社のゲームパッケージを飾ったファンタジーアートを集めた画集。RPGのキャラクターやモンスターがいっぱい載ってます。

富士見書房より５名の方々にプレゼントです。



セガから2つの新作ソフトのプレゼントあり。うれしいな！





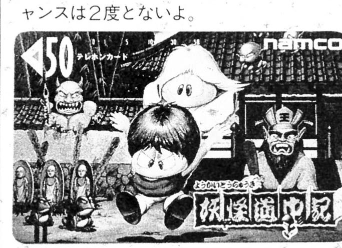
今月号の「セガ・スピリット」でも紹介した『ロッキー』と『エンデューロレーサー』をそれぞれ３本ずつプレゼント。『ロッキー』は、『スペースハリア』に続く２メガロムの第2弾だよ。早く応募しないとなくなっちゃうぞ。

わーい、待ってた、『妖怪道中記』！

お待たせしました。ナムコから、新作アーケードゲーム『妖怪道中記』のテレフォンカードを20名様にプレゼント。

もちろんどこにも売ってないよ。

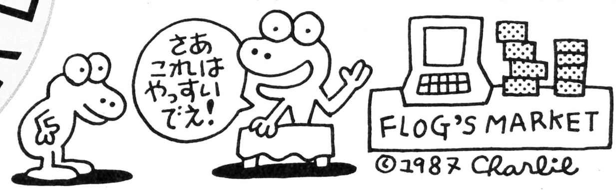
TELカードのコレクターのキミ、妖怪好きのあなた（？）、どしどし応募してね。チャンスは2度とないよ。



●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

COMPTIQ BILLBOARD
コンプティーク ビルボード

読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。



ゆずりたい

●ＰＣ8801ＳＲ5′Ｄ版ソフトの『アステカ』『アルバトロス・ビジュアル』『帝王の涙』『九龍島』『プロフェッショナル麻雀』『ウィザード＆プリンセス』『ザ・クエスト』を各2000円、『スクリーマー』『ブラスティー』を各3000円（すべて説明書付）で譲ります。詳しくはW〒で！ 〒888 宮崎県串間市大字串間1454 山内健吾

●ＰＣ8801mkⅡSR用『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオⅡ』『ザ・スクリーマー』『ブラスティー』『シルフィード』『ウィバーン』『ヴァクソル』『アルゴー』『ファイナルゾーン』『A.I.R』『大戦略88』『マカカーラ』を各2000円で(送料込)。全て新品同様です。W〒で連絡を。〒290 千葉県市原市八幡132 吉田 弘

●ＦＭ77用ソフト『シンデレラペルデュー』を3000円、『㊙課外授業編』を2000円で。詳しくはW〒で。〒989-16 宮城県柴田郡柴田町船岡東4-14-7 菊田達也

●ＰＣ8801mkⅡFR用ソフト(5Ｄ)の『めぞん一刻』(新品、箱及びマニュアル有)を4500～5000円で。『ファイナルゾーン』『冒険者達・賢者の遺言』『エリカ』(箱、マニュアル有)を3000～3500円で。『軽井沢誘拐案内』(『ザース』付)、『天使たちの午後』(マニュアルなし)を2000～2500円で。希望価格を書いてW〒で連絡を。送料は希望者負担です。〒519-23 三重県多気郡大台町上楠459 永倉一人

●ＰＣ8801用ソフト『ブラスティー』を3500円で、『コスモスエンジェル』を1500円で譲ります。すべて箱、説明書付。W〒で連絡を。〒213 神奈川県川崎市高津区久地506 中山 修

●ＰＣ8801用ソフト『ザナドウ』『ザナドウ・シナリオⅡ』『ハイドライドⅡ』『北斗の拳』『スーパーランボー』『ウルティマⅡ』を各3000円で譲ります。W〒で連絡を。〒999-35 山形県西村山郡河北町谷地辛59 矢口久則

ゆずってホシイ

●ＭＳＸ用フロッピーディスクドライブ(2DD)＋インターフェイスケーブルの説明書付のものを1万5千円で譲ってください。〒182 東京都調布市布田6-13住友社宅2-1 白根俊介

●ＰＣ9801F／VF用ソフト(5″200)『ザナドゥⅠ』を適価で譲ってください。箱、マニュアル付を希望、送料はもちろん当方が負担。希望価格を書いてW〒で連絡を。〒502 岐阜県岐阜市1011-12 佐竹 浩

●ＰＣ8801mkⅡFR用ソフト『ファイナルゾーン』を4000円以下、『ロマンシア』を45

GOODS グッズ

ペンギンちゃんの氷かきならぬアクションクロック！

ハイテク時代にふさわしい、シンプルな時計もいいけれど、こんな時計が懐しくなってきた頃じゃない？

これは、カシオ計算機から、３月20日に発売されたペンギン型アクションクロックＡＣ-200。

シュノーケルと潜水用ボンベを背負ったかわいいデザインだからって、甘く見ないでね。時計としての機能はとっても優秀なんだから。

時刻が読みとりやすい大型液晶表示のデジタルクロック。セットした時刻になると、ペンギンが首を左右に振りながら手足を動かして音を発し、アラームで時刻を知らせるのだ。

聴覚による効果だけでなく、視覚効果に訴えるところが新しいね。

もちろん、止めても繰り返し鳴るスヌーズ機能つきの電子ブザーが使えるから、寝すごし防止にもなるよ。

ボディのカラーはブルーとピンクの２色。

大きさは、幅124㎜、奥行110㎜、高さ138㎜、重さは391ｇ。

月差は約30秒以内。電子ブザー用電池はＣＲ-2016を１個、本体のアクション機能用に単２型乾電池を２本使用する。

電子ブザーの電池寿命は約２年です。

水晶発振周波数は32768Ｈz。

就職、進入学の時期は終わっちゃったけど、夏に向けても、プレゼントとして喜ばれることうけあいだね。

あんまりかわいいからって、お風呂で遊



んだり、海水浴に連れてってたりしちゃだめだよ。標準小売価格は5900円。

お問い合わせは、☎(03)-347-4811 カシオ計算機株式会社広報室まで。

みんなも、おもしろいGOODSの情報をみつけたら、このコーナーまでおハガキくださいね。 おもしろいGOODS の情報をみお待ちしてます。

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方 どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒160 東京都新宿区四谷1-8-14四谷1丁目ビル６Ｆ コンプティーク編集部 ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

00円以下、『地球戦士ライーザ』を3000円前後、ファミリーコンピュータ用カセット『ドラゴンクエストII』を4500円以下で譲ってください。箱、マニュアル付希望。希望価格を書いてW〒で連絡を。〒228 神奈川県相模原市新磯野4-5-2-307　高岡耕司

●PC-8801FH/MHのソフトを1000円ぐらいで譲ってください。値段の高いソフトや新品のソフトはもう少し高く買います。まずはW〒で。〒936 富山県滑川市中野島926　坂東孝広

●PC9801VM2を持っているのですが、ソフトが高くて買えません。みなさん、解き終わったソフトを譲ってください。ジャンルは問いません。5千円以下で譲ってくれる人、W〒で連絡待ってます。〒025 岩手県花巻市上根子字中野112　藤井達也

●X1に使用可能な、第一水準漢字ROMを1万円以内で譲ってください。また『太陽の神殿』(X1用)を箱、マニュアル付で3千円で譲ってください。まずはW〒で連絡を。〒443-01 愛知県蒲郡市形原町北浜17の2　中西慎仁

●FM77用『デスフォース』を4500円以下、『ザナドゥ』『アステカII』をを3500円以下で譲ってください。箱、説明書付希望。〒954 新潟県見附市名木野町674-1　星野正和

交換したい

●当方のセガマークIII用『サッカー』と、『アレックスキッド』(箱、マニュアル付)の2本とあなたの『うっでぃぽこ』(コントローラー有)を交換しましょう。まずはW〒で。〒527-01 滋賀県愛知郡湖東町北菩提寺662　吉岡弘樹

●当方のX1用『ホットドッグ』『ハイドライドII』『レリクス』『デゼニーワールド』『メルヘンヴェール』『ザ・スクリーマー』『ザナドゥ』『発汗惑星』(5FD)と、あなたのX1用『ロマンシア』『うっでぃぽこ』『ブラスティー』『トップルジップ』『ディーヴァ』『ファイナルゾーン』『ヴァリス』『キングスナイト』のどれかを交換してください。

2対1でもO.K. まずはW〒でお待ちしています。〒943 新潟県上越市土橋722　小林 勉

●当方のPC8801mkSR用ソフト『夢幻戦士ヴァリス』または『ブラスティー』(いずれも箱、マニュアル付)をあなたの『覇邪の封印』または『大戦略88』(箱、マニュアル付)と交換してください。W〒で連絡を。〒314-04 茨城県鹿島郡波崎町9416　網代俊太郎

●当方のPC9801M/VM用ソフト『エリュシオン』または『北斗の拳』をあなたの、『未来』または『ザナドゥ・シナリオII』(箱、マニュアル付)と交換してください。〒673 兵庫県明石市鳥羽1204―6　西村雅文

●当方のMSX2用『ドラゴンクエスト』、MSX用『三国志』『信長の野望』等と、あなたのMSX用『谷川浩志の将棋指南』『MSX将棋』、MSX2用『悪魔城ドラキュラ』とを交換してください。W〒で連絡を!
〒272-01 千葉県浦安市猫実3-26-26 高梨荘2F

会員募集etc

●FM・SPECIAL 会員募集中

当クラブはFM7、77AV、77のディスクユーザーのためのクラブです。活動内容は、ソフトの情報交換(AVGの解き方やRPGのヒント等)や月1回の会報の発行です。入会希望の方は60円切手を同封して下記へ。〒309-17 茨城県西茨城郡友部町旭町400-5　堀田文夫

●「You&Me」では、PC88SR、FR、MRとFM-77シリーズのユーザーを募集しています。入会希望の方は、60円切手を同封して下記まで。活動内容は、ゲームの情報交換や会誌の発行、その他、いろいろ楽しいことばかりです。明るくやりましょう。〒811-33 福岡県宗像郡津屋崎町1336　石村貴昭

●PC8801mkII/SR/MR/MH/FR/FHのユーザーのためのクラブをこのたび発足いたしました。活動内容は、月1回のAVGなどのヒントを載せた会誌の発行、ソフトの情報交換などです。入会金は一切いりません。入会希望の方は下記まで60円切手同封の上、ご連絡ください。ソフトは180本ほど用意しています。あなたのお持ちのソフトのリストも同封してください。〒238 神奈川県横須賀市大矢部3-16-3　引本高征

●石橋幻想遊戯団(仮称)団員募集のお知らせ

当団は、ファンタジーを中心に、RPG、SLGを楽しむ集団です。D&D等のRPGに興味のある方はぜひ、ご連絡ください。〒563 大阪府池田市石橋2-6-26　茂野知樹

大江戸裏ワールド

中野 豪



先月の懺悔

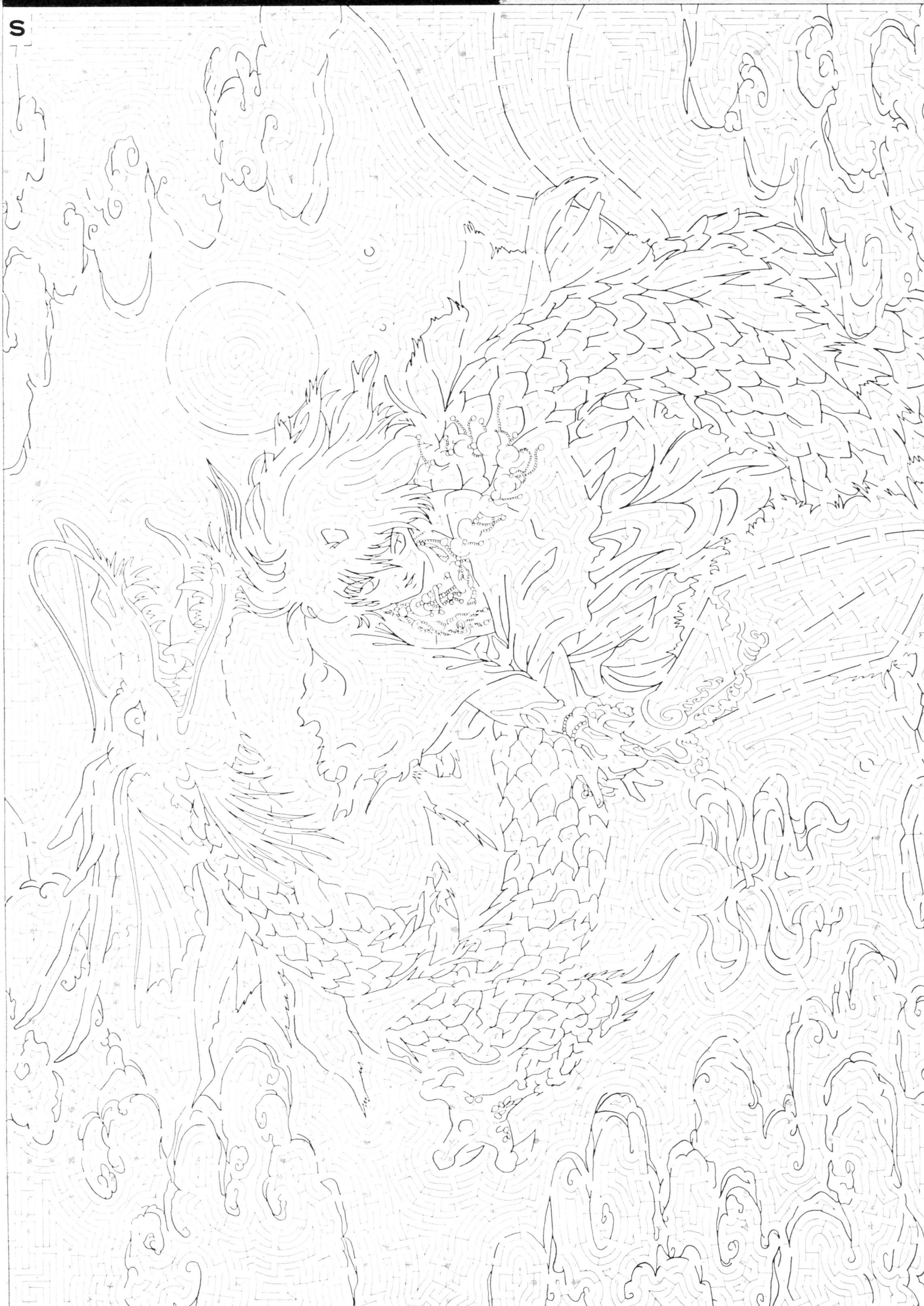
「私は見つけた!! 僕は知っている!!」のコーナーより2つ、情報部員について詳しくは136ページとあるが正しくは162ページであり、また、愛知県の長浜くんの発見してくれた『ファイナルゾーン』の機種はMSXではなく、X1でした。

次、20ページ、TOP2の『ロマンシア』とTOP3の『ザナドゥ』の画面写真の下のコメントが逆になっておりました。

電話による、たくさんのご指摘、誠にありがとうございました。ごめんね。

すごいのがきたゾ!!

鳥取県の村上祐子さんと村上則好くんがはるばる持ってきてくれたこのパズル。すごいでしょ！　力作どんどん送ってね。







●ソフトハウス提供

TELEPHONE ショッキング!!



自称"鳥の巣"ヘアの木屋さん。床屋へ行くたびにヘアスタイルを変えるんだって!



"今の仕事は趣味の延長だから、今、ジミな趣味に走っちゃってるのかなあ"と木屋さん

オープニングを飾るのはご存知Dr.Key

今月から始まった、このコーナー、簡単に主旨を説明すると、毎回、ソフトハウスの人気者に登場していただき、私生活を語ってもらう。そして最後にお友だちを紹介してもらって、その方を次回のゲストにするというわけ。ひょっとすると地方なんかも行けるかもっと秘かな期待をこめ、第1回目にご登場願うのは日本ファルコムの木屋善夫氏（芸名：Dr.Key）です。

H：はじめまして。まず星座と血液型を教えてください。

K：ふたご座のA型です。

H：ひょっとして二重人格？

K：いゃーよくわかんないけどわがままですよ。

H：へー。じゃあ1日のうちで最も楽しいのは何してる時ですか？

K：下の子と遊んでる時ですね。

H：へっ？　じゃ上の子は？

K：なまいきでねー。両方とも男の子なんだけど上は今、幼稚園でなまいき盛り。

H：癖なんてあります？

K：うーん。(横から宮本さんが「酒ぐせが悪い」とひと言)

H：(でもきっと吉田さんよりはましだろう)趣味などはあります？

K：犬の世話です。地味でしょー。

H：種類は何ですか？

K：ヨークシャテリアとセントバーナード。

H：すごい。広いお宅じゃないと飼えませんね。えさ代もかかるでしょうし……。

K：この間、新築しました。

H：ゆーが！　もうかるんですね……。

K：もうかります！（きっぱり）

H：うらやましい。理想のタイプの女性はどんな人ですか？

K：大原麗子さん！

H：かわいい人が好きなのかな？　奥様もそんな感じですか？

K：いや…。高校の後輩です…。

H：謙虚！　現在の仕事に何か不満はありませんか？

K：自分のムノーがかなしい。

H：ますます謙虚。寝る時はパジャマ？

K：いえっ下着だけですっ！

H：そーか…。好きな食べものは？

K：酒のつまみならなんでも。酒が主食。

H：嫌いな食べものは？

K：栗！　臭いがイヤ！

H：うーん。今一番好きなゲームは？

K：アップルの『シャドー・オブ・スプリング』です。RPGです。

H：小ちゃい頃はどんな子でした？

K：いたずら小僧で近所のおばさんにいつも追いかけられてました。一日一悪を日課にしてたんですよ。

H：なるほど。では最後にお友だちを紹介していただけますか？

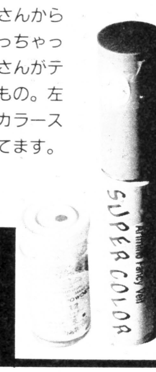
K：では、工画堂の阿賀さんなんかを。

H：あっいいですね。では今日はどうもありがとうございました。

《ひろコのひとこと》木屋さんは自分をわがままだって言ってたけど、ひろコは仕事に賭ける情熱を感じたゾ。木屋さん、ひろコもハワイに連れてって！　お願い！

木屋さんからのプレゼント

というわけで木屋さんからプレゼントなどもらっちゃったよ。いずれも木屋さんがテレビ出演をした時のもの。左が銀ラメ、右がヘアカラースプレー。印鑑もついてます。



リクエスト受けつけます！　このコーナーに登場して欲しい人をハガキに書いて送ってね。あて先は195ページだよ。

7月号は、RPG特集の第2弾。今月号に続いて保存版特別必勝法講座も付いてるぞ。そして、また、またもや㊙特別付録も付くのだ!!6月8日(月)発売。

求む 編集者大募集!

コンプティークの編集者を募集します。条件は、大学生または20歳〜30歳くらいまで、未経験者可、経験者優遇。未経験者は履歴書・作文（やりたい企画、コンプティークに対する感想など）を編集部へ郵送のこと。経験者は編集部へTEL。フリーの方も募集します。

編集部が引っ越し

ました。日々手ぜまになり、あまりの窮屈さに耐えかねた編集部は、またまた大移動を決行いたしました。新しい住所は下記のとおりです。今後ともヨロシク!!

■〒160 東京都新宿区四谷1-8-14 四谷一丁目ビル6F コンプティーク編集部

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上（大学生が最適）②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

う〜んと、4月の新年度に2人の新人がわが編集部に加わりましたのでご紹介申しあげます。ジュンちゃんに平井さんです。2人ともかわいい女の子です。読者諸君は、(編集長同様に)尊敬と愛情をもって、成長を見守るよーに、ヨロシク。(辰)

幸運を呼ぶ福男こと、隠しヨッちゃんにぜひ隠してもらいたいものがあったら、すぐにそれを送って下さい。また、隠してもらいたいという女の子がいたら、すぐに電話を下さい。私は今、ヒマです。(隆)

ビデオを買ったぜ、イエ〜イ！ 27インチのモニターも買ったんだぜ、イエ〜イ！ これで、やっとヒトなみになったってもんだぜ、イエ〜イ！ だからもう、いぢめないでね！ 久木さん!! (貢)

編集部がまた引っ越すことになりました。2年半住みなれた四谷を離れ、今度は市ヶ谷へ行きます。市ヶ谷の女子高生のみなさん、女子大生のみなさん、OLのみなさん、よろしくお願いします。(潔)

マックが来た！（新連載読んでネ）机の上に来た！ ワーイ!! でも、忙しすぎて遊べない。エ〜ン！ 机の上にマック、後ろに98。すごいでしょ。でも、こいつら仕事のジャマばっかしするんだ。(英)

とゆーわけで、今月もまた「編集後記」を書く時期が来たのであるがあ、書くことがない！ ないったら、ナイ!! しかたがないので歌をひとつ、♬ヤーマムラサキニィ……あっ、スペースがナイ。(敏)

新人のワタシ。まじめな日勤者と＋4時間の時差のある生活を体験した。これはこれからも続くのだ。“人間をやめた”生活の中にこそ、人間らしさを感じるのはなぜだろう。あとで考えよう。(潤)

とうとう編集後記にのってしまいました。コンプティークに通うようになってから、性格が変わったと友人にいわれましたが、これで人生まで踏み誤まってしまったような気がします。イェ〜イ♡(敬)



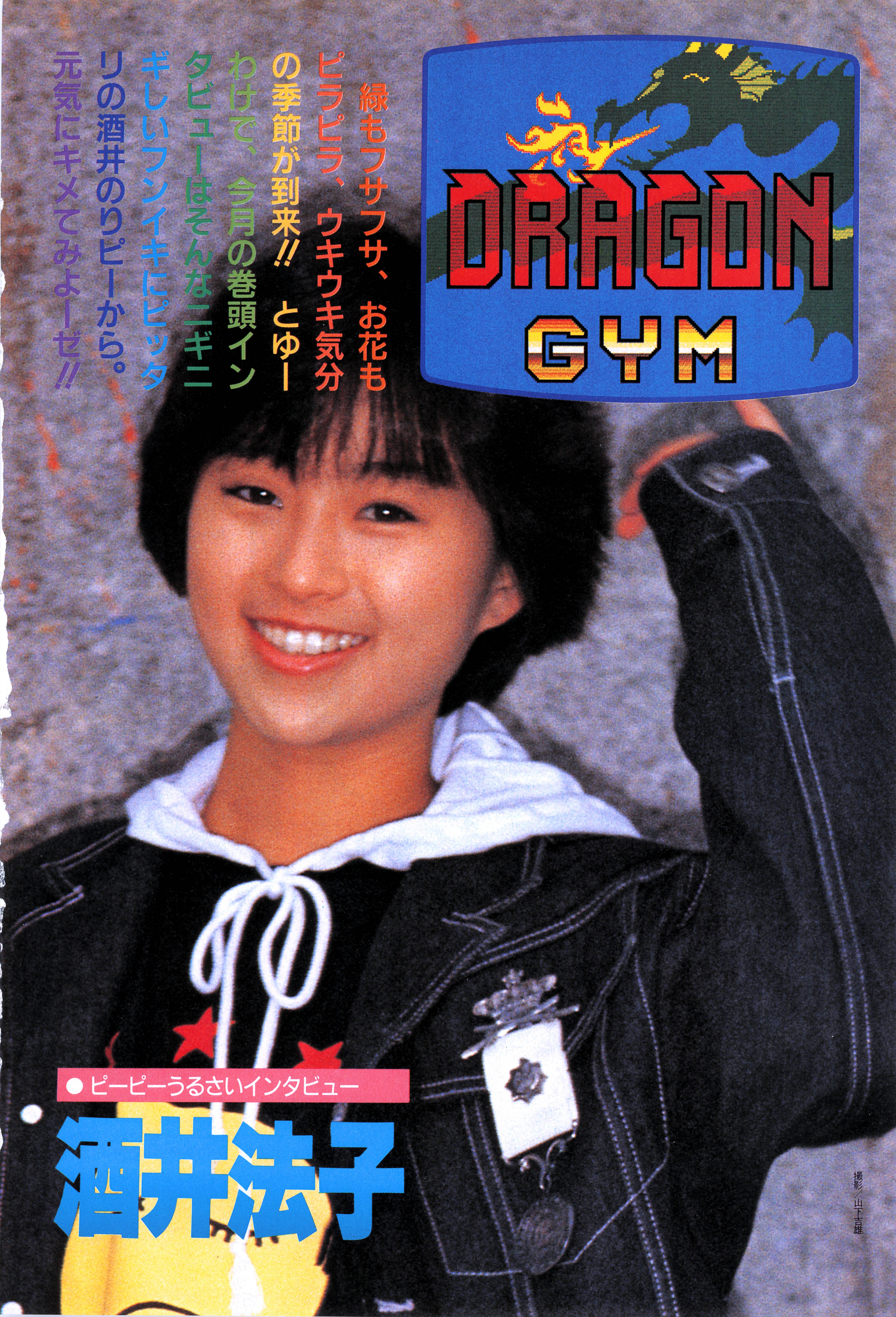
コンプティーク

6月号

昭和62年6月1日
定価490円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-6
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 *Editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 中濱潤子 平井敬子 渡辺知子 *Contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川亜津子 市島正明 *Writers* 安田均とグループSNE 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 ㈲ポチ 滝沢昇一 越谷勝治 尾木博 辻猛 松枝蔵人 菅原敬 鳥飼かおる 中坪広幸 島谷光弘 石川照美 *Designers* D/HITS（高木和雄） 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 *Photographer* 林久平 福家久仁子 倉部和彦



DRAGON GYM

緑もフサフサ、お花もピラピラ、ウキウキ気分の季節が到来!! とゆーわけで、今月の巻頭インタビューはそんなニギニギしいフンイキにピッタリの酒井のりピーから。元気にキメてみよーゼ!!

● ピーピーうるさいインタビュー

酒井法子

撮影／山下吉雄

IDoL CUBE

若王子さん救出のその日、三原じゅん子は暴れていた。ドラゴン・ジムも今月は大暴れ!!ノリノリのノリ

斉藤由貴　ネコの手も借りたい多忙娘

ミュージカル「レ・ミゼラブル」の次は、映画「トットチャンネル」と女優・斉藤由貴の毎日はとてつもなく多忙である。映画では黒柳徹子さんの若かりし日々を演じるワケですが、どーも由貴ちゃんの役って優等生が多いよね。そこが国民派女優と呼ばれるユエンでしょーが、たまにはスットボケでオチャッピーな由貴ちゃんも見たいモノね、と思ってしまうぜいたく心が今の日本をダメにしているのではないかとオジサンは考えるのだ。



◀新曲「砂の城」はAXIAのCMソングです。アルバム「風夢」には由貴ちゃんの詞もターンと入ってます

山本理沙　フィーバーしちゃうよ！

「セーラー服反逆同盟」が終わって枕を涙で濡らしているキミ、ビデオで理沙ちゃんの勇姿を追っかけてるだけがファンの道ではない。久しぶりの新曲「キープミー　ハンギングオン」、はこれまでの理沙ちゃんにはなかったメチャクチャ爽快ダンサブルな曲だ。さあ畳がすり切れるまで踊りあかそうっ！



◀この曲は松本典子ちゃんもB面で歌ってる。そっちのほうもチェックよろしくっ！

太田貴子　現代女性を一喝!!

ノリノリバリバリの貴子ちゃんは若いクセにミョーに世の中を悟(さと)っている。「不倫？甘えるんじゃないわよ。大体、子供のしつけも満足にできないのに、不倫しちゃうなんてふざけてんのよ。そんなコトやってるから若いお嫁さんはお姑さんにつぶされるんじゃないの？　人妻の不倫なんて戦前だったら殺傷ざただよ」ときたもんだ。こんなふうな貴子ちゃんだが、マイクを持たせりゃ日本一のカットビ娘に変身します。



▲新曲「感じたいEmotion」はゴッキゲンなロックだ

佐野量子　災い転じて福となる

量子ちゃんっつったら朗読であるセリフである。クーッと泣けてしまうのである。ところがニューアルバム「Moderato」にはまるっきりセリフがない。こいつぁ残念。しかし10曲ぎっしり収録されてるアルバムはこれが始めて。よーく考えれば大ラッキーだ。



◀どの曲もいいけど、Ⓑ―2「真夜中のブーケ」は16ビートのちょい派手メの曲でオススメよ♡

巻頭 interview

酒井法子

日本国民の元気の素をめざします！



▲デビュー曲「男の子になりたい」はおカゲサマの大ヒットで、のりピーもご満悦である

――やっぴー！　コンプティークでーすっ！

「やっぴー！　のりピーでーすっ！」(爆笑)

――いやー、法子ちゃんって付き合いいいなー。

「そーなんです」

――もうすっかり芸能界に慣れた？

「うーん、まだあんまり自覚はないんだけど、体だけ芸能人の体になっちゃったみたい」

――芸能人の体？　レンズが向けられると反射的にポーズをとってしまうとか？

「そーじゃなくって、前は10時間くらい寝ないとスッキリしなかったのに、今は8時間も寝ると体が重くってダメなんです。5、6時間がベストかな」

――そんなコト言ってられるのも若いうちだけだよ。そのうち体がいうコトきかなくなるんだから…。

「私はだいじょうぶ」

――でもたまにはお昼過ぎまでグータラ寝てたいって思わない？

「ゼーンゼン。女のコからのファンレターなんですけどね、“お返事は欲しいけど、そのぶん、法子ちゃん休んで下さい”っていうのがあるんです。そーゆーの読むと、ファイトーっ！てカンジになっちゃうんです。私って」

少女隊　少女隊のルーツとは!?

トモは戸川純ちゃんが大好きで、大きくなったらあーゆー人になりたいそうだ。ミホはレベッカみたいに踊り狂えるのが好き。レイコはBOφWYや尾崎豊みたいな青春してる奴らがお気に入り。愛聴盤はバラバラだけど新曲「ナポレオンのくしゃみ」は最高だZE！



▲ダークダックスもデュークエーセスもマッ青なハーモニーを聴かせてくれます

藤井一子　一子に何が起こった？

この写真を見た瞬間「あっ一子じゃん」とわかった人はかなりの業界クンだ。このページの写真を集めている、その道では〝職人〟と呼ばれている某氏はこの写真を受けとった時、「お願いしてあったのは藤井一子サンなんですが」と大ボケをかましてしまったそーだ。



▲しばらく見ぬ間にこんなにキレイになるなんて……。オンナってコワイわ

岩井由紀子　おめでた二重奏！　この春のゆうゆ♡

ひと昔前は知性と教養というのはアイドルには不要のモノだった。カナダに留学したとたんにレコードが売れなくなったアグネス・チャンがいい例だ。(しかしそんな苦難ものりこえて、文化人になったからりっぱよね)

しかし今はアイドルだって学歴社会。高卒なんてウリにならない時代なのだ。

そんなワケでゆうゆも春から女子大生♡

でもゆうゆはそんじょそこらの女子大生とは違う。ワンレングスじゃないし、アルファキュービックの原色ニットスーツも着ない。セーラムライトもハイヒールも似合わないけど、意地悪されたらすぐ泣き出しちゃいそーな所がゆうゆの魅力なんだよね。だからつい頭をポカッと殴って泣かせたくなっちゃうんだな、私は。



▲ソロデビュー曲「天使のボディガード」はカワイサ爆発だ

DRAGON GYM

にん気 NEW DISK

キミのアイドルはここだっ！



宇宙空間を漂ってるよーな桃子ちゃんのヒ・ト・ミ♡

久しぶりのスクリーン登場は吉田まゆみ原作のマンガ『アイドルを探せ』ですが、神秘的な桃子ちゃんが女子大生の下世話さをいかに表現するかがポイントだ。おっと、曲もいいゾ。

いつまでもお騒がせします



理佐ちゃんのエクボ、人さし指でつっつきたい…

おさわがせしている立花理佐ちゃんのデビュー曲「疑問」はケッコー地味な曲でドびっくり。声質が初期の百恵ちゃんに似てる。ハッキリ言ってコレは大物になる予感だ。

春の街はアドベンチャー♡



初期のブリブリはなくなって本物志向のポピンズのお2人

おっやー！　顔が違うよー！　エミちゃんとエミコちゃんの顔が区別できるよ。やはり単なる他人のソラ似は成長と共に別の道を歩んでしまうのかしら。でもハモは相変らず美しい。

――それはスポ根のノリだな？

「そーですね」(笑)

――スポーツやってた？

「福岡にいるときはソフトボール部でした」

――地味っ!!

「そーかなー」

――守備は？

「レフトです」

――それは思いっきり地味だな。レフトってさ、ボールもなかなか飛んでこないし、なんだかゲームから取り残されてるみたいで寂しいポジションじゃない？

「それがけっこう寂しくないんですよね。ずーっとドキドキ緊張してるからかな」

――ボールが飛んできたらどーしよーって？

「そう」(笑)

――打順は？

「えへへ」

――何番？

「まぁ打順はいーとして」

――ゴマカスつもりだな？

「私は守備専門でしたから」

――でもフツーのコはピッチャーとかショートをやりたがんない？

「私の憧れの先パイがレフトだったんです。その先パイが『のりっぺ、レフトやりなよ』って言ったからレフトになったの」

――先パイって女の？

「……」(無言)

――あの、モシモシ？　法子ちゃん？

「あっ、ゴメンナサイ」

――どーしたの？

「いえ、この人、歌うまいなーと思って」

(その時、有線では城之内早苗ちゃんの『流氷の手紙』が流れていた)

――演歌好きなの？

「好きってワケじゃないんですけどタクシー乗って、ラジオでかかってたりすると、つい一緒にうなっちゃうんです」

――日本人だねー。アルバムで1曲くらい演歌歌ってもいーんじゃないの？

「こぶしをまわせないからダメですね」

――ドラマとかはやんないの？

「やってみたいけど、今年は歌でがんばります」

――コンサートの予定は？

「9月頃にできればいいなーと。コンサートの前にアルバムがあって。コンサートはどーせならパーッとハデにやりたいですね」

――たのもしいなー。

「みんなが私を見て元気になってくれるよーな、元気の素みたいな歌手になりたいんです。そのために朝も昼も夜もガンバリますっ！」



高級美少女対談 Hyper Girls Dialogue

リリカルなお茶会

「もぎたてのフルーツ」ぢゃなくて「もぎ前の」フルーツ美少女を強引にブッキングさせるこのコーナー、とくとご賞味くださいネ。

磯崎亜紀子

突然、2人は出会いました

現在は「アイドル多様化乱立時代」である。西村知美言うところの「カメラ小僧のみなさん」のおかげでアイドルはプロダクションが提供する情報以外のところ・ファン個々の中でより一層身近なモノとなった。それはそれで現代だからとは言っても「なんか未知の部分がなくてつまんねーなー」と思ってるのは、ボクだけじゃあるまい。この企画はまだ手垢のついてないアイドル諸君をカッコよくカップリングさせる先モノ買い企画だよお立ち会い！ そして目標は数年後にこのページを見て「スゲー組み合わせ！」と叫んでほしいというワケだからファイルしとく様に。さて、第1回は今年のホリプロいち押し娘のひとり・仁藤優子ちゃんと、名子役として鳴らして最近は「地球防衛少女イコちゃん」で歌も歌って大評判の磯崎亜紀子ちゃんだ。

白昼の原宿・ハイテックなバーというミスマッチなセッティングも何のその、美少女2人は予定どおり現われたのだった。おきまりのアイサツのあと、恥ずかしがってなかなか話せない二人。うーん、初々しいね！

———優子ちゃんの方がお姉さんなんだけど、亜紀子ちゃんの方が背大きいネ。優子(以下優)「なんセンチあるの？」亜紀子（以下亜）「160㎝」優「えー、いいなー。まだ伸びてるの？」亜「学校で『巨人の星』って言われてるの。もう止まってほしいですね」優「スポーツやってるんでしょ？」亜「部活ではテニスなの。前はバスケットでした」優「ワタシもバスケットやってたんだけどダメみたい」

——— 2人とも原宿はよく来る？ 優「お休みの時に買いものに来ますすネ」亜「今日もこのあとお買物して帰ります」

———ブランドなんかは？ 亜「イロイロですね」優「『2Bボンバーズ』です！(笑)」(注『2Bボンバーズ』は優子ちゃん一押しの売れセンブランドだ。チェックせよ！)

———お互い今日のファッションはどーかな？」優「亜紀子ちゃんすごいカワイイー。ちょっと大人っぽくてイイですね。帽子もステキ」亜「優子ちゃんはかぶらないんですか？」優「ワタシ帽子かぶると髪の毛固いからすぐあとがついちゃうの。うらやましいことばかり」亜「優子ちゃんこそスリムで素敵」

エレガントなほめあいが続く中、進行のおじさん達はこのあまりにリリカルな展開に桃源境をさまよっていた。この美少女ふたりの遭遇している様は、そのルックスだけで不思議なハイパーゾーンを作り出している。カッコ良い絵だよねっ！

———今のお仕事について。優「NHKの水曜ドラマ『ばら色の人生』に、清水宏次朗さんの弟の恋人の役で出させてもらっています。ストーリーとはほとんど関係ないんですけどね」亜「T

コーディネーター・深町聡一郎　撮影・大熊一実



Lyrical Tea Time



優子「『プルシアンブルーの肖像』は見ましたヨ」 亜紀子「どうもありがとう」 優子「私も早く映画に出たいナ。大変なんでしょう?」 亜紀子「この間出た『出発』っていう映画は冬の海でロケしたんだけど寒くてセリフが言えないの」 優子「寒いのはいやーね」

仁藤優子

BSの金曜ドラマの『男たちによろしく』に出ます。まだ脚本がないんで、くわしくは決まってないんですけれど、田村正和さんの娘の役です」
———ホウホウ、おふたりともイイ男と共演できて結構なことで。(卑屈に)ところで好きな男の人のタイプは? 優「柴田恭兵さんがステキだと思いますね」 亜「まだよくわからないです」

———すると結婚なんて全く考えた事ない? 亜「ホント、わからないですね」 優「私は23歳でお嫁に行きたいです(キッパリ)」赤白の服の違いそのままに好対照のふたり。
——— 2人とも、歌はどう? 優「今レッスンの真っ最中なんです。『おこりんぼの人魚』っていう、ホント『ポップス』っていう感じの曲です」亜「私は3年前に『うちの子にかぎって…』で堀ちえみさんと共演した時に歌ったのが最初でした。あと『~イコちゃん』で初めてオリジナルの歌を歌いましたけれど、また機会があったらチャレンジしたいですネ。個人的には薬師丸ひろ子さんの歌が好きです」 優「私は最近、杉山清貴さんをよく聞いてますよ。明菜さんも最高ですね」
———ふたり目標的な人を挙げると誰になるの? 亜「吉永小百合さんです」 優「私は私、『仁藤優子』を目指したいですネ!」
まあ二人の輪郭がぼやけたりハッキリしたりよくワカラないコトよ。押さば引き、引かば押せ。しかしこの二人はよくワカラナイからとんでもない大スターになるんじゃないか、みたいな雰囲気を匂わせるのである。
———休みの日なんか何してるのかね? 優「私は今、ホリプロの寮にいますんで、伊藤美紀ちゃんたち女の子6人でワイワイやってます」亜「私はお姉ちゃんと遊んだり本読んだりしてます」
———コレクションとかないの? 亜「あ、切手を集めてます。お父さんが船に乗ってるんで、おみやげでいろいろな国のものを買ってきてくれたのがキッカケですね」
お父さんが船に乗っていて名前が亜紀子、こりゃ「ひみつのアッコちゃん」だね! なんだかなー。優「私はスヌーピーのハンカチを集めてるの。種類はあんまりないけれど見つけたらあるだけ買っちゃうの。カワイくて」目いっぱい本心である乙女ちっくパワーにあてられた我我は頭を冷やしたかった。それに二人も仲良しになった様。最後に竹下通りに読者プレゼントを買いに行ってもらった。そこで2人が選んだモノは何と!! 美少女は永遠の謎。(下欄外参照)



仁藤優子(にとうゆうこ)ちゃんデータ

♡本名同じ。昭和46年8月28日生まれ。血液型はO。身長155cm体重40kg、B77cmW57cmH80cm。ホリプロの「THE1986オーディション」でアクトレス賞を受賞したのが芸能界入りのきっかけ。現在TVは「ばら色の人生」の他「うるとら7:00」(NTV系)に出演中。CMは旺文社・森永・ライオン。デビュー曲「おこりんぼの人魚」(6月17日、VAPより発売)キャンペーンでユウに逢える日も近いぞ!!

磯崎亜紀子(いそざきあきこ)ちゃんデータ

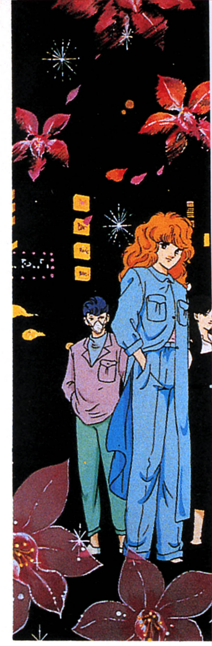
♡本名同じ。昭和48年11月8日生まれ。血液型はA。身長160cm体重42kg、B77cmW59cmH82cm。子役として'81年「お母さんの命をあげる」(フジ系)でデビュー。以後「うちの子にかぎって…」で熱狂的なファンを獲得する。映画は「プルシアンブルーの肖像」などの他「ムッちゃんの詩」という反戦映画では主演もつとめた。ビデオは「地球防衛少女イコちゃん」(ネットワーク)という爆笑SFが発売中だ!!

●さてその"永遠の謎"と2人の情報は、190ページを見て下さい!!

ANIME CUBE

チェックはレンタルでVHS。録画がベータで、コレクションはLD(レーザー)。これがアニメファンの基本！（麻宮氏談）

イョッ！あすか！日本一!!



月刊『ASUKA』好評発売中の「花のあすか組！」が、OVA化される。原作は「トロピカル半次郎」の高口里純。〝髪形が初期の山口百恵で眼が中山美穂〟と作者自身の評がある主人公、九楽あすかは少女マンガの本年度No.1キャラと呼び声も高い。都内全中学校の裏番組織の元幹部で、今は一匹狼のあすか。そのストーリーは歌舞伎町を舞台に元全中裏番のあすかと番長ひばりの対立を中心に描かれる。あすかを慕う表番と鬼畜レディースの抗争が起こり、ひばりはあすかの動きを誤解して刺客をさしむけるあたりだ。

監督はTVアニメで活躍している梅沢淳稔。脚本は本誌連載マンガ「ロマンシア」のSTORYや「バビ・ストック」などの寺田憲史。さて、これは久々に楽しみだね。

花のアスカ組！ ◆6月12日発売予定。角川書店、東北新社、東映ビデオの共同製作。販売は東映ビデオ。48分。12,800円

ニンジャと妖怪の術くらべ！



▲影忍のひとり、ヒロインの綾之介

VHDビデオディスク・マガジン『アニメビジョン』に連載中の伝奇SF忍者アニメ『妖刀伝』が、新作カット20分を加えて単行ディスク化される。3人の影忍が、織田信長率いる妖魔軍団とくりひろげる死闘が、おどろおどろしいふんい気でダイナミックに描かれている。今回の『破獄の章』は第1章にあたり、すでに第3章まで構想が固まっているらしい。

妖刀伝 ◆5月21日発売予定 40分 日本ビクター 4,950円(VHD) 監督／山崎理、桜井利之

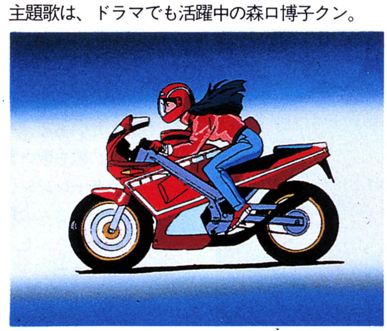
完全手づくりのフィギュア

作品中に登場する3種類の妖怪は、わたなべぢゅんいちのデザインだ。右の写真はプレミア用に各1体ずつ製作されたフィギュアのひとつ。迫力です。



もう男の出る幕はない

これまでのバイクものアニメでは、ヒロインは例外なく主人公のサポート役だった。でもこのアニメのヒロイン、マリコは違う。ライダーとしてサーキットでも主役をこなす、天性の運動神経の持ち主なのだ。クライマックスは、マリコ対宿敵の男性ライダーの1対1のレース。デザイン工房ブーメランがデザインしたバイク自体も魅力だ。主題歌は、ドラマでも活躍中の森口博子クン。



▲マリコは17歳、きっぷのよい江戸ッ娘だ

サーキットエンジェル ◆5月21日発売予定 45分 TDKコア 9800円 監督／栃平吉和 美監／新井寅雄

盗まれた飛行船 ◆発売中 92分 アスミック 14,800円 監督／カレル・ゼマン 音楽／ヤン・ノヴァク





▶原作はSFの元祖ジュール・ヴェルヌの「2年間の休暇」だ

名曲はアニメで味わう

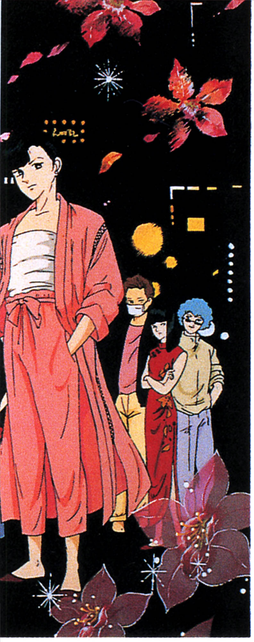


▲声優として、中島みゆき、小林亜星、高見知佳なども起用

'85年に劇場公開されたこの作品は、サンリオが4年の歳月と製作費10億円をかけた音楽アニメだ。ショパン、J・Sバッハ、モーツァルト、ベルリオーズなどの名曲にのって、少年と花の妖精との恋物語が、ファンタジックな映像でつづられている。音楽に合わせて作画したというだけあって、曲と一体になった流れるような動きは特筆もの。クラシック音楽の良さを素直に楽しめて、心がやすらぐ清涼剤的な作品だ。



妖精フローレンス ◆発売中 93分 東芝EMI 8,000円(LD) 監督／波多正美 音楽監督／山本直純 演奏／東京フィルハーモニー交響楽団 製作・原作／辻信太郎



やまざき拓の OVAシンドローム

悪魔の毒々OVA〜〜〜

ランクの様相が、先月とまったく違う。ひと月でこうも変わるのか、と驚いたが、巷の発売リストなどを見ると、月に十数本ものソフトが出ているわけで、思わず納得。しかしその内容が「アタリ」か「ハズレ」かは、見ないことにはわからないので、買う前にレンタルショップで毒味してみるのもひとつの手段だろう。

さて、近年のOVAの傾向に、毒々しいモンスターを柱にしたホラーまがいの作品の多さが見受けられる。しかし、ストーリーがしっかりしてないと、「キャーあれなに、気持ち悪ーい！」だけの物になってしまって、これでは興味もそがれてしまう。

『うろつき童子』と『魔龍戦紀』の2本を、たて続けに見たのがいけなかったんだろうか？ 見終わった直後に、「あれ？ どこが違ったんだろう？」と、思わず首をかしげてしまった。

絵柄もそっくりだし、ストーリーの雰囲気も、出てくる怪物まで似ていて、結局、性描写の過激度の違いだけか……、と興ざめしてしまった。——まあ、どちらもパートIIが出る動きがあるので、とりあえず期待はしておこう。

『バブルガム・クライシス』『夢幻紳士』の2作は爽快だった。前者は作画がイマイチな部分があるが、ノリの良さがそれをカバーしている。後者はユーモラスなキャラクター群に好感がもてた1本だった。

もう初夏の新作の季節。さーあドンと出てらっしゃい！

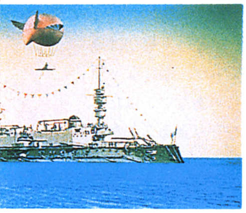
順位	得点	タイトル	作品製作	登場回数
1	5430	バブルガム・クライシス	ユーメックス	4
2	5060	戦え!! イクサー-1 ACTIII	久保書店/AIC	3
3	3275	北斗の拳(劇場版)	東映ビデオ	2
4	2010	ハートカクテル Vol.1	講談社	5
5	1865	夢幻紳士〜冒険活劇編	スタジオぎゃろっぷ	5
6	1675	魔龍戦紀	AIC	3
7	1552	くりいむレモンPART16	フェアリーダスト	5
8	1280	るーみっくわーるどPART3	小学館その他	1
9	1181	夢から、さめない	シャフト	4
10	965	ドリームハンター麗夢III	サイ・エンタープライズ	3

オリコン3月調査

びっくり箱のように楽しい

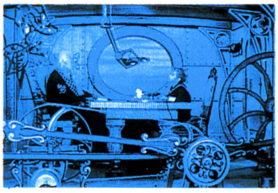
これは'66年のチェコスロヴァキア映画で、当時トリック・フィルムとも呼ばれた作品です。奇想天外なストーリー、奇妙奇天烈な映像は、アニメ的なおもしろさが凝縮されていて、いま見ても新鮮そのもの。手法的には、実写をベースにして、それに模型やかきわり（芝居の背景によく使うやつね）をたくみに組み合わせているんだけど、これが素朴にして摩可フシギな効果を生んでるのだ。いまのSFXがハイテクの魔術だとすると、こちらはゼンマイ仕掛けの魔法っていうコトバがぴったり。

物語は、20世紀目前のベル・エポックの都会で、5人の少年が飛行船を盗んで旅に出るところからはじまる。この飛行船というのが、気球に毛のはえたようなシロモノで、少年たちの冒険の小道具にはふさわしいのだ。ペダル式やオール式の人力飛行機に追われたり、秘密の船着き場がある孤島に不時着して海賊と戦ったりの展開は、冒険のダイゴ味にあふれていて楽しい。そして、その冒険の底にあるのは、空や海へのはげしいあこがれだ。



◀ゼマン監督は『悪魔の発明』などでも知られている



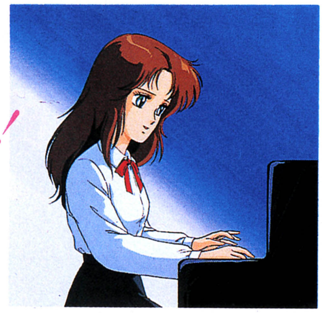


▲潜水艦ノーチラス号やネモ船長など、ヴェルヌ世界のエッセンスが登場する

Cream Lemon くりいむレモン

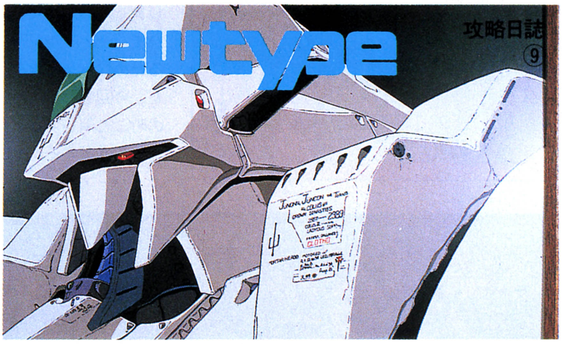
ポスト亜美登場！

父親が外交官、母親が国際的ピアニストという超強力お嬢さまキャラ由梨香を得て、くりいむレモンに純愛路線が復活。『媚妹Baby』『亜美AGAIN』と同じスタッフが演出を担当するということで、かなり力が入った作品になるはず。原点にもどって、亜美シリーズを超えられるか？



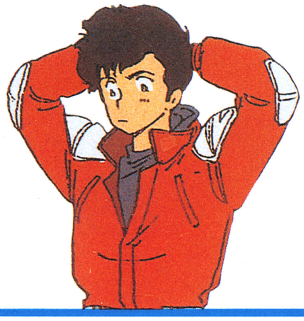
▲由梨香は心臓が悪く、あと3年の命なのだ

雪のエチュード(仮) ◆5月21日発売予定 25分 フェアリーダスト 9800円



NEWTYPE6月号(定価400円)絶賛発売中

もしや!? この表紙イラストは永野護先生ではないか！ というわけで、NEWTYPE6月号は表紙+巻頭カラーで「ファイブ・スター・ストーリーズ」の大特集。5/21イメージアルバム&単行本第I巻の発売決定を記念して、燃えあがります。毎月うれしい「ドラグナー」特集は、今月から大河原邦男監修のメカニック戦史が連載開始！ 今月もNEWTYPEは燃えているぜ！

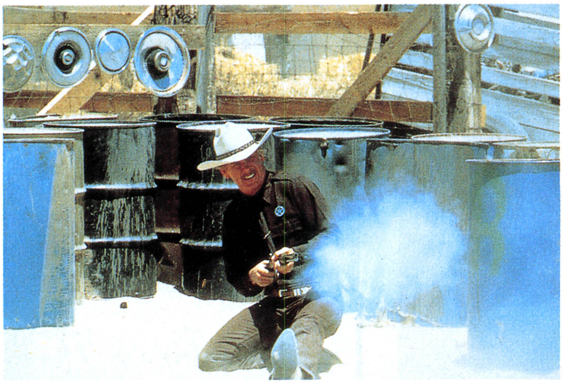


MOVIE CUBE



アクション映画ブームまっただ中、オススメ度No.1は超バイオレンスがウリの『ダブルボーダー』だゾ！

西部劇＋(プラス)戦争映画。究極のバイオレンスが爆発する！



ダブルボーダー 5月中旬より、日本劇場ほかで公開予定

大胆に、思いきって、これぞ究極のバイオレンス・アクション映画だ！ と言ってしまおう。それは次にあげるスタッフの顔ぶれを見てもらえば、ちょっとは映画通というキミにも、納得してもらえるはずだ。

まず、監督がウォルター・ヒル。『ゲッタウェイ』などの脚本を手がけ75年『ストリート・ファイター』で監督デビュー。『ウォリアーズ』や『ストリート・オブ・ファイヤー』など、ずーっとアクション畑でやってきた人間だ。

脚本はジョン・ミリアス。『大いなる勇者』『ダーティハリー2』『地獄の黙示録』などの代表作を持つ、これまたアクション畑の人間。ちなみに『ダブルボーダー』は10年前に初稿を書き、温めていたというミリアス執念の映画、と言ってもいいだろう。

そして、製作、撮影、編集、音楽と、「アクション映画なら、まかせておけ！」という面々がズラリ！ 顔をそろえて、ヒル監督の手に汗握るバイオレンスをバック・アップしている。

アメリカとメキシコの国境。そこに、暴力が法を支配し、力こそが正義という悪の帝国ウバルデが出現した。国境を守るボーダーレンジャーのジャックとしては、そのままにはしておけない。そこで、仲間のレンジャーとともに、ウバルデにたち向かうが、反対に仲間を殺されてしまった。そこへ送りこまれて来たのが、6人のハイパー・ソルジャーだ。彼らは目的を達成するためなら、手段を選ばない特殊コマンド軍団だ。今回も、ウバルデ壊滅のために、国境地帯の町ごと消してしまおうとする。こうして、町を守ろうとするレンジャーと、ウバルデ帝国とハイパー・ソルジャーの、みつどもえの大激戦が始まった。

というわけで、レンジャーにとって最初は味方だと思ったソルジャーまでもが、敵になってしまうんだから、ただごとじゃあない。はたしてレンジャーひとりで、町を守りきることができるのだろうか？

製作費40億円、使った火薬が『ランボー2』の3倍っていうんだから、まさに爆発映画!!

現実にも存在している!? 特殊コマンド軍団



◀ハイパー・ソルジャーとは、この世から存在を抹殺され、殺人と戦闘のために訓練された大統領直属の、最強のコマンドだ。



◀ハードな画面に紅一点、華をそえるのが、情熱的なルックスをした歌手出身のマリア・コンチータ・アロンソ

業界人シアター

第2回(株)ハドソン
システム本部 竹部隆司さん(29歳)

ゲーム的なところがオモシロかったな



◀ハドソンがゲームソフト開発の古参。最近作に「バグってハニー」など

——いかがでしたか？『ジャンピング・ジャック・フラッシュ』

「おもしろかったですね。予備知識がぜんぜんなくって、タイトルから、ミック・ジャガーが出てくるのかなあ、ロック映画かなあ、なんて思っていたんだけど、とってもゲーム的なところがあって、アドベンチャー映画と言ってもいいような気がします」

——印象に残っているシーンは？

「コンピュータに割りこんできた相手と交信するためにパスワードを探すところです。発見したときのうれしさが、僕なんか、よくわかるし」

——100点満点なら何点つけますか？

「85点。作りがていねいだし、パロディもあるし、サスペンスもあるし、音楽もイイし、とにかくバランスがいい映画ですね。初監督作だというペニー・マーシャルは注目株ですね。ヒロインのウーピー・ゴールドバーグのキャラクターもピッタリでしたね」



ジャンピン・ジャック・フラッシュ ▲5月中旬より、ニュー東宝シネマ2ほかで公開予定

●STORY 銀行のコンピュータ係テリーのモニターに突然の侵入者。「英国情報員だが東欧圏から脱出するために、手を貸してほしい」というメッセージだ。人の好いテリーは、いつしか大きな謎に巻き込まれてしまう。

ハミダシ刑事コンビ大活躍


▲『ビバリーヒルズ・コップ』なみの楽しさ

かたや転職することばかりを考えているとらばーゆ刑事(左)、かたや美女を見るとスグくどきにかかる軟派刑事(右)、こんな2人がシカゴを守る第一線の刑事だっていうんだから、頭が痛いヨ。確かにフットワークも軽く東奔西走、バリバリ仕事は片づけるけど、ところかまわず拳銃をブッぱなすんだから、オチオチ街を歩いていられないヨ。だけど観ているぶんには、スリル、スピード、ユーモア満載のパワフル刑事物語なんだ。

シカゴ・コネクション 夢みて走れ 5月上旬より、日劇プラザほかで公開予定。最大の見せ場は、高架線上のカーチェイス

ボクはロックスターになる!


▲姉役は元ランナウェイズのジョーン・ジェット

音楽タップリ、夢いっぱいの青春映画。主演は『バック・トゥ・ザ・フューチャー』のマイケル・J・フォックスとくれば、おもしろいこと間違いナシだよネ。マイケルはお姉さんとバンドを組んで、ロックンロール・スターをめざす役なんだけどこの役のモデルが、あのブルース・スプリングスティーンだっていうんだから、なおさら見逃せないゾ! ブルース書き下ろしの主題歌「ライト・オブ・デイ」をはじめ、サントラ盤からヒット曲もゾクゾク。

愛と栄光への日々 5月上旬より丸の内ピカデリー2ほかで公開予定。ボン・ジョヴィなど、ノリのいいサントラ盤は、発売中

SFXクンフー活劇登場!


▲悪の"超魔神"を倒す鍵を握るJ・オング

'84年のパリ国際ファンタスティック映画祭で特撮賞を受賞し、東京国際ファンタスティック映画祭では『蜀山(しょくざん)』のタイトルで上映され、香港映画ファンとSFXファンのハートを、ガッチりつかまえちゃった"幻の傑作"が、いよいよ公開なのだ。古代中国を舞台に、神界と魔界との戦いをSFXたっぷりに、スピーディーに描いて、ひとことでいうなら『スター・ウォーズ』の中国版って感じネ。主演は日本でも人気のユン・ピョウ。監督はデブゴンでおなじみ、サモ・ハン・キンポーだ。

蜀山奇傳 天空の剣 全国東映系劇場にて、『湘南爆走族』と併映で公開中

香港発の"暗黒街映画"


▲ガンマニア必見の凄絶な銃撃シーン

これまでは、香港映画=クンフー映画、みたいなところがあったけど、この映画の公開で、ついに日本にも香港映画の新しい波が上陸って感じだネ。兄がマフィアの組織に関係しているとは知らずに警官になってしまった弟と、弟のために、なんとか組織を抜けようとする兄との兄弟愛をメインに、ギャングの抗争が描かれる男っぽい映画。ヤクザ映画に通じる義理と人情と暗黒街の雰囲気が最高! 考えてみれば、日本のヤクザ映画自体が香港的なのかも。

男たちの挽歌 渋谷東急ほかで全国で公開中。『大福星』『皇帝密使』などを抜いて香港映画史上歴代1位の大ヒット

美女とチンパンジーの純粋な恋物語


▲動物園で目と目が合って恋に落ちてしまう

年々離婚するカップルが増加していると思えば、愛がないまま夫婦生活を続けているカップルも増えているらしいんだ。大島渚監督によれば"男女一対崩壊"の時代なんだそうで、そのへんのことをハッキリさせたくて、美しい外交官夫人の愛人にチンパンジーを選んだんだって。で、どうして彼女に愛人が必要だったのかってことが問題になるわけだけど、それは大人の世界のこと。SFXチンパンジーの精巧さに感心しようヨ。

マックス・モン・アムール 5月上旬より、日比谷みゆき座ほかで公開予定。SFXのチンパンジーは本物と区別できないほど。

アカデミー作品賞など4部門を受賞


▲タイトルのプラトーンは"戦闘小隊"のこと

テーマになっていたり、背景になっていたり、ベトナム戦争がアメリカに残した傷跡が、どんなに深いものなのかってことは、映画を観ているだけでもよくわかるよネ。『プラトーン』は、その傷跡がパックリと口を開けてしまったような痛みを感じる作品なんだ。戦場における極限状態で、人間はどうなってゆくかを、ドキュメントタッチで見せてくれるよ。

プラトーン PLATOON 松竹セントラル、渋谷パンテオン、新宿ミラノ系で公開中。オリバー・ストーン監督が自身のベトナム体験を映画化

VIDEO DE MOVIE
「スタトレ4」のルーツがこれだ!


▲「ひろーんりてき」嫌いのスポックも若い

映画「スター・トレック4~故郷への長い道」が、本国アメリカはもちろん日本でも大ヒット! ちょうどビデオの方でも、TVシリーズの「スタートレック」(邦題は「宇宙大作戦」。オリジナル放映は'66~68年)が刊行されている。もともと「4」のような"タイムトラベル"ものは、TVシリーズにもあって「宇宙暦元年7.21」が、それにあたる。「4」が80年代の現代にやってくるのに対し、これは60年代。なぜならそれが当時の"現代"であったわけで、比べてみると頭の中がタイムスリップする感じがするよ。TVシリーズの中でも、最も人気の高いエピソードのひとつだ。


▲「怪獣ゴーンとの決闘」より。なぞのメトロン星人登場



◀「スター・トレック 危険な過去への旅」67年作品 50分 CIC ビクター 9800円

お流行りデータバンク

近頃、なにかと話題になる少年少女の流行(はや)りもの
をコンパクトにデータ化するコーナー。
リクエストも受けつけるよ！

物語を生成し続ける5㎝四方!!

ビックリマン・ブームを探る!!

なになに!?「スーパーゼビウス」ならぬ〝スーパーゼウス〞？ポスト・ファミコンは30円チョコのオマケだった!?



これが今やめったにお目にかかれないロッテのビックリマンチョコの本物。中身はウェハースにはさまったピーナツ入りのチョコとシールが入っている。チョコはけっこううまい。さてどちらがオマケでしょう？　なーんてね。

複雑なキャラ設定のヒミツ

まずはお店でチェック！　とのぞいてみると１店目は「品切中」、２店目は「なんなら予約しとくよ」、という状態なのだ。

これは!?　と思い、さっそく小学校近くの公園でウォッチング。ガキんちょの皆様、しゃがみこんで何やら交換会を行っているらしい。小学３、４年ぐらいが５、６人。「お前、復活天使６人とブラッゼウス、交換しない？」「やだよっ。だーれが」「じゃ魔肖ネロ２枚じゃどーだ？」「うーん…」とこんな感じなんだ。お前ら一体、何やってんの？　と声かけたら、「スーパーゼウスが一番えらくて〰〰」とガチャガチャ話しわめくのでさっぱりわからん！　しょーがない。これは誰かエライ人に聞かねばなるまい。そう、ほとんどのビックリマンを考えたお方、ビックマン博士の反後さん（ロッテ・商品企画部）にバッチリ、うかがってきたぜ。

さて博士によると、ビックリマンチョコが誕生したのは、昭和52年の秋。なんと10年前だが、現在のビックリマンシールが登場するのは昭和60年８月。それまではドッキリシール（本物そっくりのお札とかのやつ）やハリハリ仮面などのシリーズで、少々流行したり、それほどでもなかったのが、本シリーズでバーンと大当りした。なにしろオマケのキャラクター商品については研究に研究に大研究を重ねたというだけあって、いわゆる底が深い。その物語を構造を簡単に図式化したのが左ページだ。

「発売して２ヵ月ぐらいで予約が入るようになりましたね。ストーリーはもちろん私らで考えてあるんですが、現在進行形でもあるんですよ。私どもに直接、子供から質問の電話がかかってきますから、それを参考にして捕てんしたりとか、雑誌社のマンガに（『コロコロ』などでビックリマン・キャラを主人公にしたマンガが連載されている）触発されたりとかですね」と博士。あまりの人気にオンエアしてしたＣＦも打ち切ったとのこと。

天使対悪魔、そして天使を助けるお守り。元々はカラーの悪魔シールを貼られたら、まず透明のお守りで防いで（その上に貼る）、さらにその上に金ピカの天使シールを貼る。さらにヘッド（オプチカルやホログラム）を貼れば万全という遊び方がある。でも実際は、最初のガキ連中みたいにレート制で交換して、コレクションを楽しむのが一般的みたいだ。

でもその根底には、左ページのような神話体系があり、それぞれのキャラクターの魅力がある。まずネーミングがこっている。例えば№９の編成(天使・お守り・悪魔の横軸)は、「十字架天使」、「ニンニク満助」、「魔人ドジキュラー」。(上写真参照)このように横軸には、必ず何らかの下じきになるお話があり、それが縦軸とからまって、錯綜しつつも色どり豊かな物語を形成してくってわけだ。「キャラ造形は専任イラストレーター３人があたってます。エピソード!?　千葉の山奥から集団で東京に買い出しに来たっていう小学生がいましたが（笑）」（博士）。

ファミコンは技能と金の時代に入ったけど、ビックリマンは運と想像力なのだ。



▲お店でのディスプレー。御礼や御みくじを引きにくる、という感触



▲これがビックリマン博士・反後さんによるオリジナル設定だ！

ビックリマン・ワールド



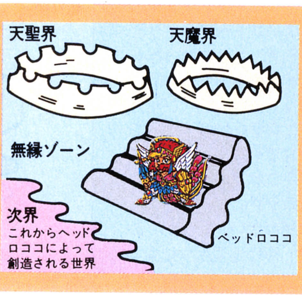
STORY

昭和60年8月、スーパーゼウス率いる12天使、12お守りたちが、世の平和を乱す12悪魔に、はらわたはりかえせと宣戦布告。以後、約2ヵ月おきに、ヘッドシールをはじめ全キャラが入れかわって、激しい戦いを操りひろげている。その間、スパイ、ワイロ事件、様々なパワーアップや復活劇、崩壊クライマックスなどもあり、展開も派手。なお、「密会」「反目」「脱皮」など伏線っぽいとこもある。

その数342種！ さらに増殖中のビックマンワールド。それの最も分かりやすくした(つもり)のが、上の図だ。

それぞれ「第○弾」のヘッド以下に天使(12種)、お守り(12種)、悪魔(12種)の計36人がひかえてて、それが複雑に錯綜しながら弾を重ねていっている。この関係を熟知してるんだから、この頃の小学生はあなどれないっ！

これ以上詳しく知りたい人は、ビックリマンチョコを1000コぐらい買い、『コロコロ』(たまに小学生に戻って読むとおもしろいんだ、コレが) をそろえて研究しよう。



無縁ゾーンとはマージナル領域だ

そして現在 (第9弾以降～)、ヘッドロココを中心に、よりよき世界「次界」を創造するため、あくなき戦いがくり広げられているのである。

COLUMN CUBE

宇治谷順信氏は、果たしてグレート義大夫か!?

今月もヘンな情報コラム満載!! マニア烈伝には庵跡氏御登場だ

マニア烈伝

熱く語れ！ ミニカー哲学

モノホンのマニアのスゴサを伝えたい一心で始まったこの「マニア烈伝」。第2回は、「世界でただ1人のミニカーライター」と自負するテスタロッサ庵跡氏の御登場である。本誌の「ミニカー通信」でもおなじみだね。とにかくミニカーにうずもれた部屋（左参照）で、コタツの上にかぶさって寝ることもあるというすさまじさ。さて、何が彼をこうも熱狂させるのか？「並べ方の角度を変える楽しみがあるね」はぁ!?「いや、その車の実車が走ってる情景を想像するんですよ。そうすると見えてくる、実車の走る街が、国が、時代が見えてくるッ!! つまり、文化を知るということだな」はぁ。「いや、その時代の車のミニチュアであると同時に、その時代の工業製品でもあるわけだ。それを複合的に考察すると見えてくるのだ、文化が」な、なるほど。「あと並べ変えるのが楽しいね。車種、国別、年代別、色別とかいろいろやってみる。もともと車が好きだったから。子供の頃、車って一番身近な〝文明の最先端〟だった」は、はーん。「ボディの曲線、直線に心がボッ頭する悦楽、手に持った時の金属的な質感、ウー、これがいいんだなぁ」ハイ、ハイ。彼は〝原稿を書く時よりもミニカー屋で車を選ぶ時の方に集中力を使っている〟という噂を一応、否定した。

その後、話はミニカーの歴史に入るが、さすが微に入り細に入り専門家だけのことはある。「小1の時、オモチャ屋で初めて〝自分で選びなさい〟と言われたのがミニカーだった」おばあちゃんのクリスマスプレゼントだったそうである。現在、コレクションは1800台。1台味わいつくすと次の1台を買う。



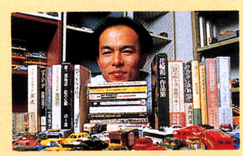
ミニカー・ライター テスタロッサ庵跡氏（27歳）

●私に影響を与えたアイテムです！

「やっぱりプログレとフリージャズだね。左はサン・ラ。右はELPの『タルカス』。いつも大音響でかけて近所からドナリこまれてるよ。でも心がふるえるんだよ。書物では石川淳を心の師と仰ぎ、内田百間、鏡花、森内俊雄あたりの幻想文学だね。やはり『タルカス』に通じるものがあるんだよ。心がふるえるね」



▲大好きなサンラとELP



◀好きな本に囲まれて

第6回 雨宮じゅんのRCの友

初心者ならばこれっきゃない！

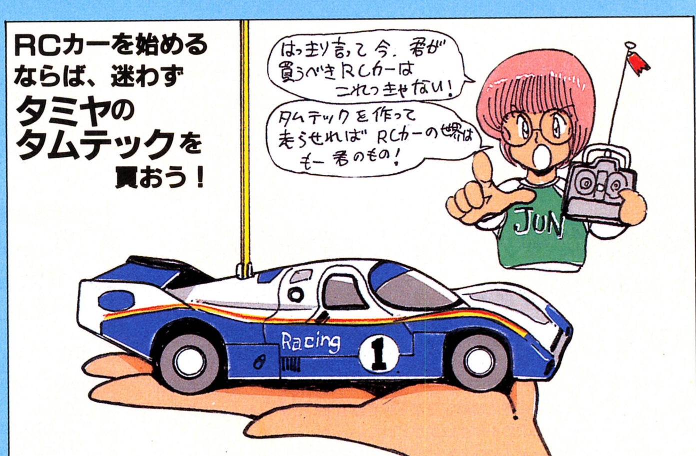
LEVEL 1

今月からラジコン入門に際するレベルを設定した。1～5まで上がるにつれ、RCの世界に造詣が深くなるぞ!!

もし君がRCカーを始めてみたいと思うなら、まよわずタミヤの「タムテック」を買うことをおススメする！以前はどれが入門用のキットとしてベストかハッキリとは言いきれなかったが、今はちがう！ もうこれっきゃない!! それほどすばらしいキットなのである。

まず第一にキット本体がフルセットになっていて、2万円ちょっとのお金があれば完ペキに必要な物がそろってしまうということ。第二に、組み立てやすく、こわれにくい！ そして走らせやすいということ！ いいことずくめの満点RCカーこそが「タムテック」なのだ！

RCカーの魅力は言葉だけでは語れない。とにかくあはた自身の手でこの「タムテック」を作って走らせることから始めてみよう！



侠気（おとこぎ）の世界



和製イージーライダーが突っ走るッ

アイアンホース副会長　荒井章

オートショップ「アイアン・ホース」。毎月第4日曜日の朝、ここにいかつい顔の大男たちが集まってくる。ポリスマンスタイルに身をかため、鉄の馬を自在にあやつるアメリカン・バイクライダーたち。その場所だけが日本の風景からポッカリ浮かびあがっている。まるで「イージーライダー」の一場面を観ているような錯覚……。

「カッコよく目立ちたい、ただこれだけだよ。いいトシした連中が家庭もかえりみないで、ただこれだけのため命賭けてる」アイアンホース副会長、荒井章は笑う。いつもハーレーで集団の先頭を走り、新しい風を誰よりも先に感じる男。



▲ルールを守って2列にきちんと並んで走る。表通りを堂々と行くアウトロー集団だ。

「アメリカン・バイクは改造車。カッコいいけど違法のひけ目がある。でもルールを守って命を大事にする、これが唯一のこの会則だから、白バイにだって文句なんか言わせないよ」



▲横浜市鶴見区にある「アイアン・ホース」店内は完全にアメリカン・バイク一色。日曜の朝ここにライダーたちが勢ぞろいする。壮観!!

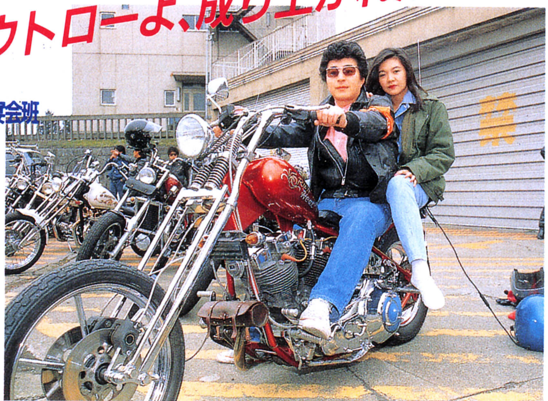
信号待ちで白バイと一緒になったこともあるが、文句を言われるどころか逆に笑顔を返された。彼らほどバイクを愛し、大事に乗る連中はいない。その心意気が伝わったのだとみんな思っている。誰にも文句は言わせない。

アメリカン・バイクは改造費だけで平均150万ほどかかる。70名の会員は全員社会人で、中には収入のほとんどをバイクにつぎ込むほどの思もいるという。

新田一男は現在いくつかのバーやスナックを経営する。自称、青年実業家である。無口な男たちの中では一番の〝ネアカ野郎〟。「昔さ、横須賀で暴走族やってたんだ。バイクが好きで好きで。一応大人になって社会に出ても、やっぱ忘れらんなくてさ…、ここに来るヤツはみんな俺と同じバカだよ」目線をそらして、照れたような笑い。白い歯が朝日を受けて光った。

純情アウトローよ、成り上がれ!!

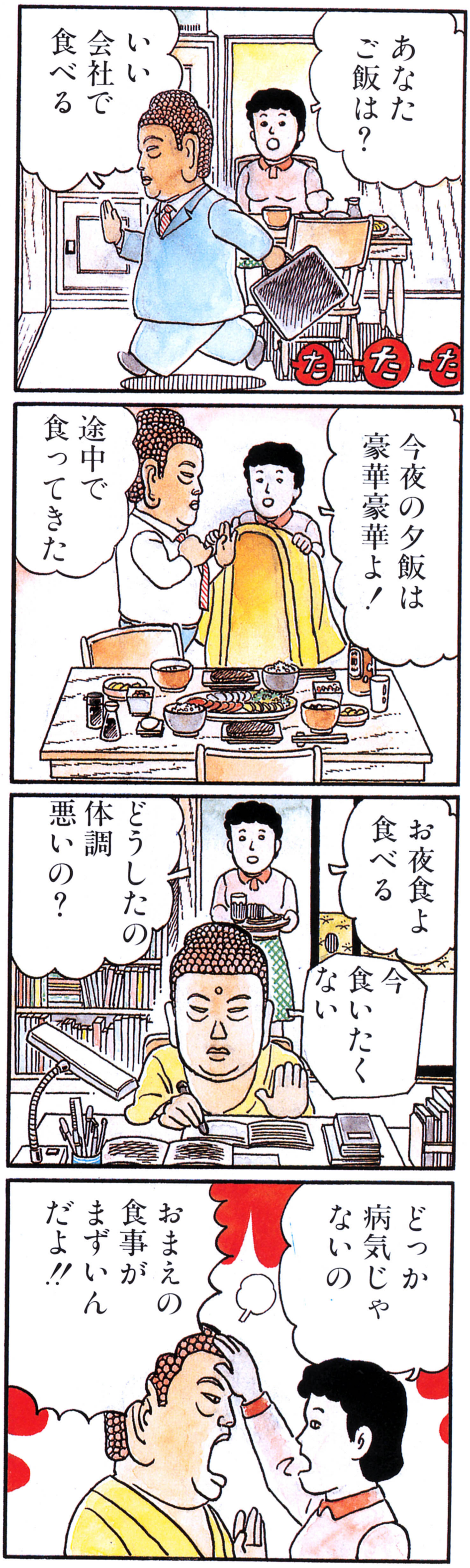
アイアンホース宴会班　新田一男



▲「フロント・フォークの長さで決まりだよ」自慢の愛車に彼女を乗せてニヤリ。

連載マンガ その2　大仏くん

山松ゆうきち





宇治谷順信の　究極のHOWTO講座

キミも浮浪者になってみないか!?

春はやっぱりアウトドア！ ちゅーわけで今回は浮浪者じゃ。コツをのみこんで、諸君もぜひ挑戦してみよう!!



▲すっかり浮浪者スタイルに順応する宇治谷(池袋にて)



浮浪者群像1

浮浪者にとって献血車はジュースをただでくれるところでしかない。まわりをウロウロするだけでOK!!



浮浪者群像2

世間の人々が働いてるスキに、気楽に花見をする…こんなヤツは間違いなく浮浪者!!



浮浪者群像3

食料をはじめとして、エロ本、スポーツ新聞などの娯楽方面もめんどうみてくれる浮浪者の友、ごみばこ。言ってみりゃ宝箱だ。

諸君、わしゃ宇治谷順信じゃ。今回はなんと浮浪者入門ということだが、はっきり言ってわしゃの普段の生活水準は浮浪者以下じゃ。しかしこの高貴な顔つきと生まれながらの知性が邪魔をして、どこまで本物の浮浪者になれるか実はえらく心配だったんじゃ。

が、いざやってみるとこれがメチャメチャ楽しいんじゃ。なにしろ浮浪者は気楽な稼業じゃ。寝たいときにはゴロリとそのへんに横になり、食いたいときには残飯(ざんぱん)をあさる。吐きたいときには思いっきり吐き、誰かとしゃべりたいと思えば大声で道行く人に話しかける……こーんなことしても誰も文句を言ってきたりはしないんじゃ。

しかも浮浪者は働かなくていい。いつも安い原稿料で1日中コキ使われてヒーヒー言ってたわしゃにとって、これはいっちゃんの魅力じゃ。「働かざるもの食うべからず」という日本のことわざがあるが、そんなもんわしゃ信じないことにしたんじゃ。浮浪者っちゅうのはちっとも働かなくても、飲食店の裏口にいれば誰にもメーワクをかけず食いもんが手に入るんじゃ。ジュースが飲みたくなったら、献血車の姉ちゃんに頼めば、血を流さんでも1本ぐらいサービスしてくれるんじゃ。ベンチで座るアベックさんも、わしゃが行くとスッと心よく席をあけてくれるんじゃ。わしゃもうこんな生活、一生続けたいと思ったんじゃ。わしゃわかったんじゃ。わしゃただの浮浪者だったんじゃ。

だいたい普段の社会生活というものは、あまりに拘束されすぎて、自由なんかこれっぽっちもないんじゃ。わしゃも人間関係で小さな胸をよく痛めたものじゃった。これからはわしゃ幸せになるんじゃ。真の自由人、それが浮浪者というものなんじゃ!!

だが撮影中に本物の浮浪者が寄ってきたときには、わしゃ妙に困ったんじゃ。



▲酔っぱらってわけもなく浮かれるの図

●宇治谷順信氏のプロフィール『劇画悦楽号』編集長を経て現在、劇画原作者(『漫画サンデー』など)

ミニカー通信

その名はフェラーリ！

テスタロッサ庵跡

街なかでフェラーリを見かけるたびに、私は立ち止まってしまう。目の前をその美しい姿で走り去られると、まるで、中学時代の好きなコと道で出くわした時のように、ドッキンしてしまうのである。ポルシェの徹底した合理主義にくらべて、フェラーリには芸術至上主義的なにおいがする。まあゲルマン民族とラテン民族の違いもあるだろうけど、フェラーリといえば血がうずいてしょうがない。そんなわけで、せめてミニカーで完ペキに集めてみようと思ったのがアマかった。絶版モデルですぐれもののフェラーリは、たいていバカ高い値がついてるのだ。でも、絶版へのこだわりを捨てて、発売中のものを探してみると、急激に新製品が増えている。ああ、フェラーリはブームだったのだ。



◀左から250GT、250GTO、275GTB4、(ボックスモデル)

浮浪者群像マンガ

愛は地球を救う!?



●浮浪者の必須アイテム

グッズ	用途
資生堂・メンズマスクギア（1,500円）Ⓐ	靴ずみは落とすのが面倒だがギアなら簡単。その日の気分でいろいろなメイクを楽しもう。
水性ポマード（980円）Ⓐ	両手にたっぷり取り、頭髪にまんべんなくすりこむ。あとは風に吹かれるままの自然なヘアがマニア風。
お父さんのシャツ（押入れで探そう）	父さんの着古した黄ばんだシャツ。すり切れていればベストである。ラクダのシャツは裕福そうに見えるので不向き。
レインコート（5,000円前後）Ⓑ	スーパーで売ってるビニールの500円ガッパは破れやすく、場所を選ばず横になる浮浪者には適さない。
新聞紙Ⓒ	生活必需品。ある時はじゅうたん、ある時は毛布の役割を果たす。駅構内のゴミ箱から拾うのがよい。
ダンボールⒸ	コンクリートに直接寝るのは自殺行為。ダンボールは浮浪者にとっての羊毛マットである。
アルコール類Ⓓ	シラフじゃできないというシャイなあなたに。ただし缶ビールは浮浪者には似合わない。ビンのラッパ飲みが原則である。

〈ショップリスト〉Ⓐ東武デパート１Ｆ化粧品売場 Ⓑスーパー稲毛屋 Ⓒ池袋西口公園にて収拾 Ⓓ東武デパートＢ１食料品売場



MODEL／K･TUNODA PIX／S･HAYASHI STYLIST／S･HOBARA

DCブランドをフンサイせよ！

DRAGON GYM

何がＤＣブランドだ！ ドラゴンジムは今月もＤＣブランドを否定するッ！ ディスカウント･ショップなどで売ってる安物を着こなしてこそ、真のオシャレ野郎といえるのだ。さて、男は何をおいても、まず攻撃的でなければならない。ファッションにおいてもしかり！ である。初夏に向ってとーぜんキミも購入するであろうＴシャツは、やはり般若（はんにゃ）の面が最適！（アメ横・下のと２着で1500円）。そしてズボンは機能性重視の土方スウェット（アメ横・2300円）でキマリだ!!

JOT

全日本オナペットＴＯＰ40選考委員会

吊端撃彦（つるはしげきひこ）の

オナニー放談



駆け足で、過ぎる人生何ものぞ（撃彦）

私吊端撃彦はせんずりが大好きである。せんずりをこくことはもちろん、何よりも〝せんずり〟という言葉の響きに愛を感じている。確かにオナニーと呼んだほうがスマートでシャイで若者らしさが出ている。だが、せんずりにはオナニーにない男っぽさ、骨の太さがあるとは思わないか。「オナニー10回やっちゃった」と恥ずかしげに言うのではなく、「せんずりを10回もこいてしまったぞ、ワハハ」とゴーカイに言ってみたいと、君は思わないか。私は強く思うが。

さて今月もせんずりのように力強くチャートの解説をしてみようじゃないか!!

今月の栄誉ある第１位に輝やいたのは、にっかつの「夜はエンドレス」の大胆ファックで『週刊ポスト』や『週刊大衆』を読むよーなおやじさんに大人気の姫宮めぐみ。今年に入ってデビューしまだ３～４か月なのにこの人気、かと思うといきなり引退表明しちゃったりして、ほんとビデオギャルとゆーのは人生駆け足小憎であるな。オナニストにとって姫宮引退は、涙々の出来事といえよう。

そして２位は、老若男女問わずバカウケのカルトクイーン、黒木香。だがこの人の言うことはあまりに難解で、ウケてるわりには誰も理解できない。オナペットとしての評価も難しいところで、まあかわいこちゃんでやり飽きた人向きの、どちらかというとキワモノ路線。初心者にはアソコに指を５本入れてしまうこの人のビデオは、やや刺激が強く、ヘタすると女性恐怖症になるおそれがあるので注意しなければならない。

その点では５位の藤崎、６位の渡辺あたりが無個性かわいこちゃんでおすすめである。

さて今月も新人フレッシュギャルがうれしいチャートイン。その筆頭が７位の桂木麻也子ちゃんで、相本久美子と浜田朱里を足して２で割ったよーな美人、おまけにアメリカ留学経験あり、趣味は乗馬とスキューバダイビングというものすごさ。たいていここまでくると嘘だろーと思ったりするが、彼女の場合は冗談抜きっぽいぞ。大手音響メーカー・Ｐの、元社長秘書だったというウラ情報もあるのだ。社長秘書など一般庶民にはめったにお目にかかれないのに、それがフェラチオしたりクソニされたりして悶えまくるんだから、困るほど力強くせんずれてしまう。

９位に水木智佳子もいるが、てなわけで影が薄い。



●水木智佳子「うつしみ」（ロコビジョン）Ｄカップがド迫力!!



●桂木麻也子「痛いのって好き」（ロコビジョン）私はイヤです

今回	前回	TOP 10GAL（in Video）	
1	1	姫宮めぐみ	1369
2	3	黒木香	1209
3	6	小林ひとみ	1137
4	4	井上あんり	968
5	2	藤崎美都	845
6	7	渡辺玖美	837
7	初	桂木麻也子	719
8	5	早川愛美	717
9	初	水木智佳子	645
10	9	秋元ともみ	505

●前号のプレゼント当選者は、筒井圭君、成沢郁夫君、他28名。何が送られてくるかは、開けてからのお楽しみ。

豪華プレゼント付お便り大募集

浮浪者セットもある！

本ドラゴンジムのおもしろかったものベスト５と感想を書いて編集部に送ろう！ 抽せんで20名にプレゼント!!



おニャン子ネットワーク

ところで ますます絶好調

虫メガネで見てね!

「卒業」の季節もすぎ、メラメラ燃えまくる夏も近づいた。こーゆう季節はですね、やっぱり女のコとデートするに限る。なに!? いない。ほいじゃ、パソコン通信でもやってみっか。おニャン子ネットワークでも引き出して、来たるべき青春の予行演習だ。さておニャン子最新情報いくよ! 提供はパソコン通信の大魔神「EYE−NET」であるっ!

〈放課後ニャンニャン　4/20〉
＊“うしろ髪ひかれ隊”でがんばってる晃子ちゃん。この4月から花の女子大生。大学では英文科を専攻してるんだ。いっつも辞書とか教科書とか、すごい。荷物だけ見るとすごく勉強してるみたいだけど……。実際もサボらず、まじめにやってるヨ。ニール・サイモンとか読んでます。学校が忙しくてタニャン休む時もあるけど、両立がんばってネ!
＊先週金曜に、アイドルに合格したのは、鈴木和佳子ちゃん。昭和44年1月26日生まれの水瓶座のB型の18歳。ヨロシクね!

〈放課後ニャンニャン　4/17〉
＊水曜ニャンニャンで司会の照美さんが、ちょっとしゃべったんだけど、照美さんが、タニャンに出演するため、駅からフジテレビ下通りを歩いていた。そしたら、いきなり男の子が近づいて来てケーキを差し出して「お願いです! このケーキ、美雪ちゃんに渡してください」って頼まれちゃった。「長い間、司会者やってるけどこんなことは初めて!」とさすがの照美さんも、ア然だったって!
＊きのうタニャン終わったあと、おニャン子たちが夕ごはん食べてるところに、何と! なつかしい一美香ちゃんと亜紀ちゃんがツルんで登場。ニャンギラス50%だね、こりゃー。一緒に映画を観に行ってたんだって。2人はとっても仲良しで、よく一緒に遊んでるんだ。

〈放課後ニャンニャン　4/16〉
＊きのうのタニャンは、誘拐事件のニュースが入って、ディレクターもタイヘン! コーナーを短くしたりカットしたり…。台本通りにうまく進行しないから、みんなちょっとあわててた。これも生放送の醍醐味?
＊きのうのタニャンの“ガンタレ対決”のコーナーに登場したパンチパーマの恐ーいおにいさんを見た? 美奈代ちゃんたら、歌の出番を裏で待ってる時、「あの……頭さわってもいいですか?」って、そのパンチの頭をさわっちゃってんの。「うわー。フワフワしてるー」だって。このイタズラ娘!

〈放課後ニャンニャン　4/15〉
＊「いつになったら老けるんでしょ?」と言われているゆうゆ。先週の土曜日、女子大の入学式があって、今週から花の女子大生として通学してるんだ。だから、授業終わってから、タニャンに駆けつけるとゆー忙しさ。勉学の道は厳しい。それにしても、ゆうゆは学校で大学生に見えるのか? とゆー素朴な疑問がわくんだけどJJファッションしてるのかと思ったら、制服があるんだって。これでとりあえず学生に見えるね。
＊卒業生の亜紀ちゃんはライターとしてがんばってる。先日も、タニャンの時間に仕事の打ち合わせ。でも「5時から6時の間って、仕事してても思わず手をたたきたくなっちゃう」だって。まだまだおニャン子の余韻があるみたい。

〈放課後ニャンニャン　4/14〉
＊きのうのタニャン見た? うしろゆびのビデオにUFOが発見されたとゆー報告……。うん、確かに空に、あやしいUFOらしき影が写ってる。ゆうゆなんて、今までまったく気づかなくて、初めて聞いてもうビックリ! 何でもブラジルはUFOの本場とゆー専門家のコメントもありまして……。しかし、実際いったい、あれは本物なのかなあ?
＊月曜ニャンニャンの取材で、青梅まで“こんにゃく岩”を探検しに行った“恐怖のおもらし隊”の由里子ちゃんと佳代ちゃん。岩に石を投げつけたり、棒でつついたりしたので、岩のたたりを恐れているの。それにしても昼間は、あんまり恐いと思わなかったけど、さすがに夜の青梅の山奥はゾッとするものがあったみたいデス

〈放課後ニャンニャン　4/13〉
＊麻巳ちゃんが出演してる、フジテレビ毎週月曜9時の“アナウンサーぶっつん物語”見てるかな? おニャン子を卒業したというものの、このドラマの打ち合せで麻巳ちゃんは毎日のように、フジテレビに来てるんだ。ドラマでは新人類アナウンサーをズバリ、地で言って……と言いたいとこだけど、麻巳ちゃんは自分では本当は、もっと古風な大和なでしこと申しておりますが………。テレビを見てるキミは、いったい、どっちだと思う?
＊もうひとつ卒業生のお話。歌にミュージカルにと活躍中の恵利ちゃん。5月下旬に東映系公開の映画“ちょうちん”に出演するゾ。主人公の陣内さんの妹の涼子役。「足手まといにならないようにがんばります」だって。お楽しみにネ!

OTACKER SYNDROME

小田嶋 隆

キミは大丈夫か?

この頃ではAIDSよりもコワイともっぱらの噂(うわさ)…

カルテ Karte

昭和62年5月8日現在

doctor/T.ODAJIMA

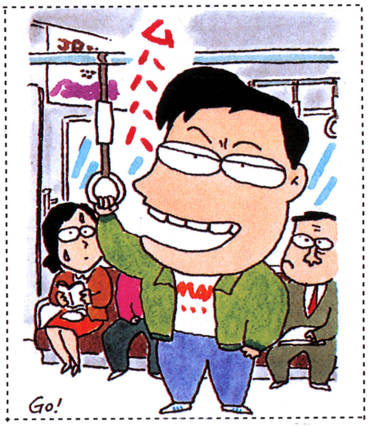
＊＊病名＊＊

オタッカー症候群

＊＊所見＊＊

精神病理学の立場から「ハッカー性多形倒錯型精神疾患」の一つとして分類されることが多いが、肉体的な症状をも含んだ先天性奇形の一種であるとする専門家も多く、現在のところ定説はない。

通常、患者は小グループを形成し、特殊な固有名詞と感嘆詞のみで構成される非文法的な会話にふけるばかりで非常におとなしい。特に積極的に社会に働きかけることはないが「コミケ」と呼ばれる集会などで多人数が集合すると、大胆な行動(ハデな衣類を着る)をとる場合がある。



＊＊主な症状＊＊

遠近感の欠如、時間認識の遅延、末端肥大妄想、視野角度の拡大、色覚細胞の異常増殖、電車内での突発的思い出し笑いなど、各種の神経精神的異常および運動神経の早期老化

【解説】

このコーナーは先月、「パソコン少年のリハビリ講座」というタイトルで出発したのだが、筆者の都合で突然「オタッカー・シンドローム」に変更する。なお旧バージョンとの互換性はないのでよろしく。

オタッカーは、ハッカーとオタクの雑種である。彼らはハッカー的末端肥大知性とオタク的末端肥大感性と幼児的末端肥大人格を併わせ持っている。オタッカーは、電車の中や路上や喫茶店で突然笑い出す。理由を問うと「別に、ただオカPんですよ」

と答える。不気味である。

オタッカーはグラフィック志向のアドベンチャーゲームを好む。ほかにはアニメ映画、各種コミック誌、ポスター、パンフ、美少女ビデオといった2次元娯楽媒体に異常な執着を示す。

というわけでオタッカーには遠近感がない。オタッカーの世界にはX軸とY軸があってもZ軸がない。タテとヨコがあっても奥行きはないのである。

もし、身の回りにオタッカーとおぼしき少年がいたら「ビビビッー」と言いながら光線銃を撃つマネをしてみるといい。妙なポーズで身構えたら戦闘型オタッカー、納得して死ぬようなら、そいつはロリコン型オタッカーである。

GO!ちゃんの似顔絵専科

愛ある悪意こそ似顔絵の極意なり

実作指南編

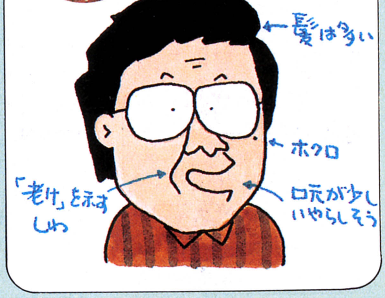
さて第2回の始まりですが、まだ読者の作品が来ていないので、今回は、おなじみの佐藤編集長の顔を題材にして話を進めます。

まず実物の写真をごらんください。この人は現在34歳です。それにしちゃ老けてる? スルドイ指摘です。しかしそれにもまして目につくのはこの屈託のない笑顔です。〝顔は老けているが中身は少年のように〟、これが佐藤さんを描くときのポイントになります。

似顔絵のほうを見てください。けっして実物そのままというわけではありませんが、この人はすでに作者の手をはなれて、「裏サトウ」とでもいうべき性格を備え、わたしの絵の中で自由に動いてくれます。写真みたいな似顔絵を描く人には、こういう楽しみは永遠にないだろうなと思っておるわたしです。



←表サトウと
裏サトウ↓



●バリバリ、似顔絵募集中である。アイドルでも身近な誰でもよい。優秀者の表彰の仕方については次号!!



ロッドを失ったセリナは追っ手をどうふり切る!?

TO BE CONTINUED!!







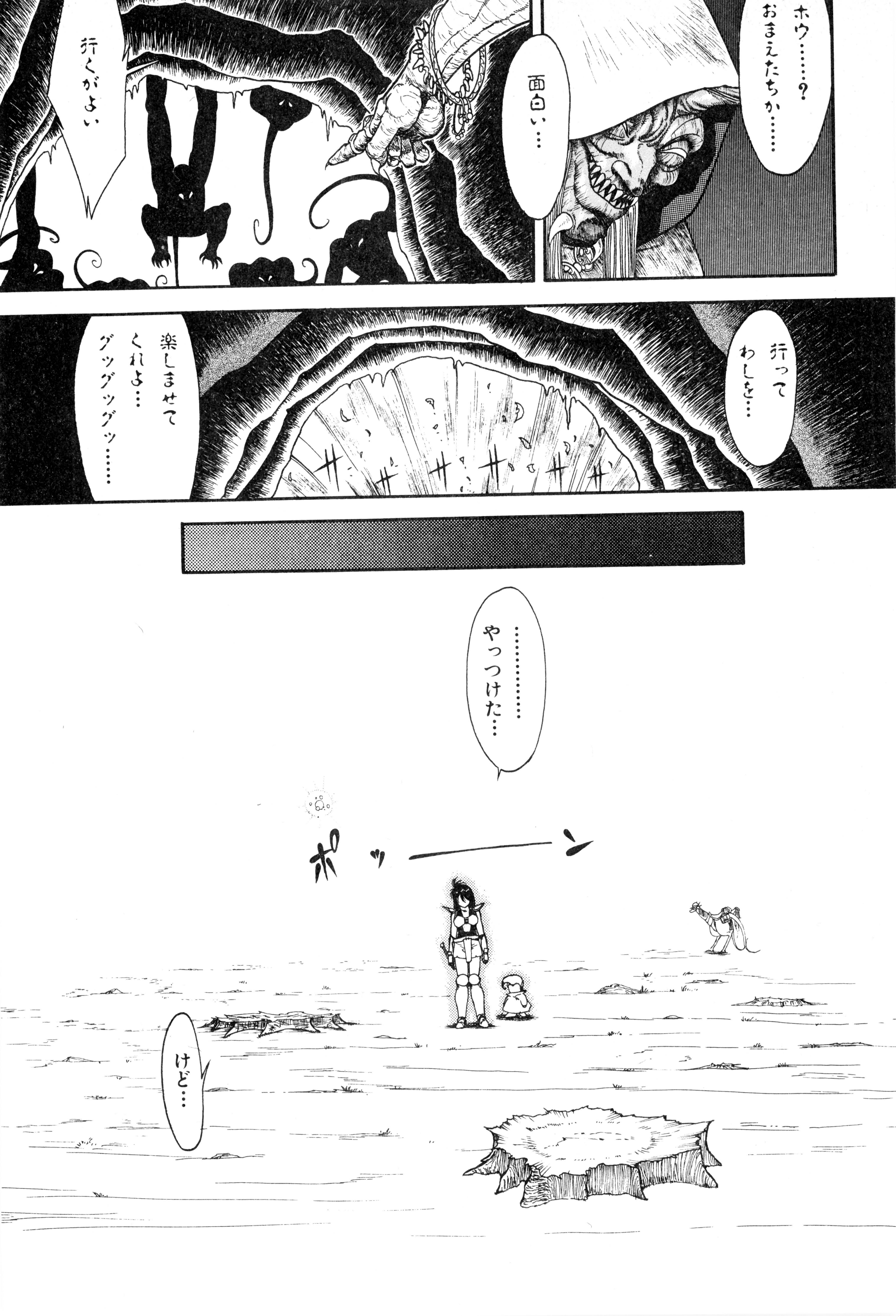
─わーっ まるで洞窟ね…
パキ
─敵・
エルビス…合図したら走ってね
パウ……


！
そうだよね…おまえもいたんだそれに
最初は二人っきりだったもの淋しくないか…
おめーよ元気出せよ！
あんがとエルビス…
あたしらも行こう…
ワフン！


トン
キキー
ホギ…
ぐし
一緒に行くってのかに?
とうよ
キキ!
じゃな
……
ぴゅううん
あーあ……また…一人か…
じっと手を見る…


さっきから聞いてりゃ自分勝手ばっかり言ってからに…
ペかーっ
あの軽薄さは大仙人様にまちがいないだに！
大仙人って
だったらなおのこと信用できないわね
むす～っ
ななななんてことをそんじゃあオリも信用できないんだにな！
あ——っそういうことよ！
！
ひくっ！
…そうかい…
じゃあ旅もここまでだに！
ど——ぞ御勝手に！


何よっ!
これはっ!
折りた所から
中の力が
一瞬に飛び出たんで
剣が消し飛んだんだ
だに……
もの知りマジシン
わっ!
何する
だだっ!
なにが大仙人よ! あれは
敵の回し者だったのよ!
ノコノコ敵のふところへ
入りこんじゃったあたしも
バカだったけど
あんたが大丈夫ってんで
ついてきたわけじゃない!
大切な剣をこんなに
しちゃって王様になんて言って
あやまればいいのよ
あんたど──すんの!
でっ
ドスン
……
それより
この先
どうやって
戦えば
いいのよ…
オロオロ


ホウ……？
おまえたちか……
面白い…
行くがよい
行って
わしを…
楽しませて
くれよ…
グッグッグッ……
…………やっつけた…
ポッ——ン
けど…


ビキッ
むう……？
やつらめ…術を破りおったかよ…
グッグッグッ…たまらぬなぁ…
楽しませてくれよる…
久々にからだがうずきよるわ…
さて次はどうしてくれよう…


ゴゴゴゴ


ああ……
パァァァァァ
ロッドが…
きゃーっ
わーっ
ドオオオオオ

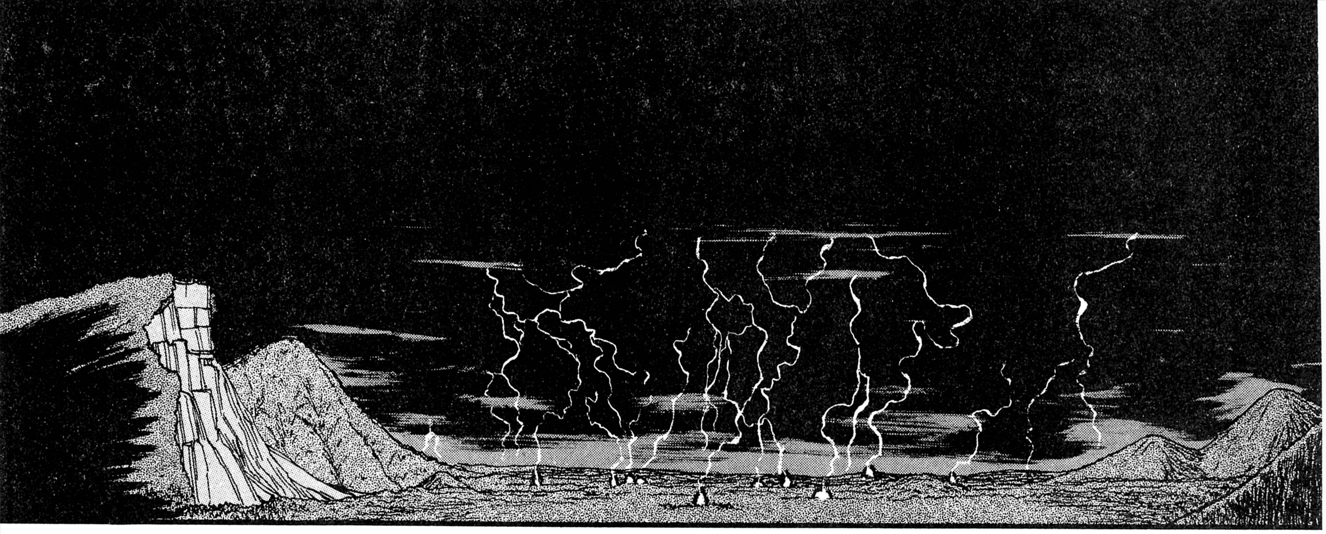

パァァァァァ…
！
まぶしっ！
なにすんのよ！
あっ
ロッドに
ひ・び・が!!


ヤリーっ
わーーーっ
いっぱい来た！
フォオオオ
ヒュッ
ホラよっ！
姉ちゃん！
ちょっと身長がでかかったかな。
マジシン
あんがと！
こうなりゃ
こっちのもン
行くわよーーっ
パシッ


こっちが戦えないのにしかけてくるなんて卑怯じゃないのさっ！
なにさ！
スイッ



へんな顔!!




きゃあああっ

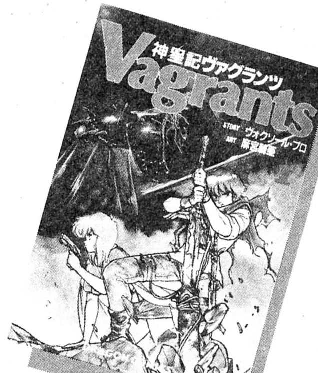


炎のロッドよ!
ギリ
しまった!
絶体絶命
わーん
もう
だめえーっ


ストーリーと無関係の
リアルタイプ・マジシン!?
Romancia
ロマンシア
浪漫境伝説
第6話 決別!?
将来のオリの姿だに!
円英智 COMIC
&
寺田憲史 STORY
Directed by CANDY HOUSE

シフトとは、いかなるものか？

汎世界の危機
〈賢者の道〉!?



第1部単行本絶賛発売中!!

描き下しカラー16ページ。加筆ページ多数

DRAGON COMICS第1弾!!

神皇記ヴァグランツ Vagrants

story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜

巨大な〈汎世界〉を渡り歩く謎の存在「ヴァグランツ」の少女テレス。彼女との出会いが、ライの運命を変えた。異世界の地トゥールでライは血みどろの抗争に巻き込まれる──。斯界の常識を革新する巨大スケールのネオ中世スペクタクル!!





■定価／880円　角川書店



テレスが一年半ぶりに帰ってきた!! 波乱必至!! 次号を待て!!

第2部第3話・完　次号(6月8日発売)につづく!!


い！
違うと…
思うけどな…
………
そう…
あなたも私と同じ
異世界の迷子ってわけ…
迷子…か…ねェ
でも 君は
シフトできる
じゃないか
できるんじゃなくて
してしまうだけ…
行き先だって
わからないし…
無意識に…
いつのまにか
自然と…
へえ…
じゃ どうやって
帰るんだい？
それなら
僕にも
やれそうだ


誰？
気がついたかい
ペレイラ？
僕だよ
ライだ
ここは？
だいじょうぶ！
カーンの店だ
別の世界らしいけど…
誰もいやしない
別の世界
………
あなた
ヴァグランツなの？


これは!!
シフトじゃないか?
そうだ…そうなんだろ?
ペレイラ!!
どこに行くんだペレイラ!!


なに!!


うう…
くっ…そぉ
!
逃げるんだ!!
ダッ


!!
ずっと捜していたんだ
ズン



ヌウ
ぐふっ ぐへへへ…
キャ
ガッ
ちょっと!!
あんた
この娘に
何しようってのさっ
へへへ
ああ…



チーンだよ


!
余談ですけど カーンの頬の模様は化粧で、髪もカツラなんです 商売用のカオとゆうわけです
カーン？
ペレイラじゃないか どうしたんだい めずらしいねェ
キールをもらうわ
また戻ってきたんだわ…この世界に…
ほっ
パシッ




ドーン
バチバチ


ライについては
わしなりの
計画が
あるのだぞ!!
それ　どういう
こと…?
ふ…
お前　あの少年に
力のしるしを
感じなかったのか?
掟を破ってでも
ライを助けようというの…
わしは自分の
感じたものに
正直なだけだ


そんな…
ランキン…
それをライに
教えたんじゃ…
それは
賢明ね
ピク
ふん…
まさか
聞いたふうな
ことをぬかすな
小娘め……
どうせ ライを
始末する算段でも
始めたんだろうが!!


私…ライにはすまないことをしたと思ってるのよ
だから 早くライを元の世界に戻してあげたいのよ!
ギシ
ライがビオサバールだとしたら……?
まさか…
タッ
ライは自力でここにシフトしてきたんだぞ


久しぶりね ランキン…
……テレス
ライを探して あなたに会うとは ………
当然 知ってるわね…
………無論な
あの子どこ？
ジフォラスに 行ったよ 合の晩餐でな
すれちがいか ………
今ごろ いったい 何の用だ
!




バン
ヴォォォォ…
ズズズ
ライは今や 熟しつつある未知の果実だ
死という未知の中の究極のエッセンス…
ライは つかみとることができるだろうか……
〝未知を恐れてはいけない それは名もつけられぬ何か 私は それとともに生きる…〟
〝そして それは 私を敏感にし 強くしてくれる…〟
!!


ギャ
ギャ
ギャ
ヴァオン
くっ

ヴァグランツの老人ランキンに「テスト」されるライ。ランキンの真意は⁉




神皇記ヴァグランツ
Vagrants
Story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜
SECT3. テレスの追跡



スタープログラマーへの
ラストチャンス！
ファミリーコンピュータに新風を。
鎖ざされた市場に挑戦するのは
君とアイ・ツーだ！
未来のスタープログラマーよ、
飛翔せよ！
第1回
ファミリー・コンピュータ ソフトウェア コンテスト
賞金総額2,000万円
賞　金
グランプリ………表彰状・賞金300万円(1名)
最優秀賞………表彰状・賞金150万円(3名)
優　秀　賞………表彰状・賞金　70万円(5名)
入　　賞………表彰状・賞金　30万円(10名)
ハードウェア特別賞…表彰状・賞金200万円(3名)
参　加　賞………規定遵守の応募者全員に当社
オリジナル テレフォンカードを進呈。
■募集規定
●ゲーム・実用ソフト・ユーティリティ その他アイディアあふれるソフトならなんでもOK！
●盗作・二重応募は厳禁。
●ファミリーコンピュータで作動するソフトに限定。
●メディアはロムカセット、QD(ディスク)版の2種。
(生ロムカセット、生ディスクの入手不能な方は、アイ・ツーにお問い合わせください)
●エントリィ後のバージョン・アップや改良は認めます。
■応募方法
●個人またはグループ。氏名・住所・TEL・年令を明記。(グループは代表者名を明記)
●ひとりで何点応募されてもかまいません。
●プログラムを収録したロムカセット及びQD(ディスク)にプログラムの特徴、及び操作方法を明記したマニュアル及びソースリストを添付してお送りください。
●応募作品は返却しませんので予め御了承ください。
■応募条件
●著作権はアイ・ツーに帰属します。
但し商品化の場合は賞金にくわえて当社規定により、業界最高水準の印税をお支払い致します。
●応募者の秘密は厳守致します。
発表時に匿名御希望の方は、その旨御記入ください。
■ハードウェア部門
ソフトウェア開発支援システムなどの、創意工夫のあるオリジナル作品ならすべてOK！必ず、マニュアル・仕様書・回路図を添付してください。
■募集期限
昭和62年8月末日(当日消印有効)
■発　表
昭和62年11月 朝日新聞及び、各関係雑誌上にて発表。入賞者にはそれまでに直接御通知致します。
■応募・お問い合わせ先
株式会社 アイ・ツー
ソフトウェア・コンテスト事務局
〒542 大阪市南区難波千日前15-18
☎06(633)7113
ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー
大阪本社／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17 亀谷ビル2F ☎03-258-3539(代)

月刊コンプティーク
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店
特別定価490円



原作：西谷　史　アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」

開発協力：㈱アトラス

 凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌13977－6